



**MARIA DE FÁTIMA  
FIGUEIREDO  
CASIMIRO**

**OS JOGOS NA APRENDIZAGEM DO LÉXICO  
INGLÊS NO 1.º CEB**





**MARIA DE FÁTIMA  
FIGUEIREDO  
CASIMIRO**

**OS JOGOS NA APRENDIZAGEM DO LÉXICO INGLÊS  
NO 1.º CEB**

Relatório apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ensino de Inglês no 1.º Ciclo do Ensino Básico, realizada sob a orientação científica do Dr. António Moreira, Professor Associado do Departamento de Educação da Universidade de Aveiro.



Dedico este trabalho ao meu marido e à minha filha.



## **o júri**

presidente

**Professora Doutora Ana Isabel de Oliveira Andrade**  
Professora associada, Universidade de Aveiro

**Professora Doutora Maria Teresa Costa Gomes Roberto Cruz**  
Professora auxiliar, Universidade de Aveiro

**Professor Doutor António de Freitas Gonçalves Moreira**  
Professor associado, Universidade de Aveiro





## **agradecimentos**

Estes dois anos de mestrado foram de muito trabalho, de muita dedicação, mas também de grande recompensa afetiva e pessoal. Agradecer é, um ato de gratidão para quem nos apoia incondicionalmente, quem nos ajuda e acredita em nós. Por isso quero agradecer à minha família; em primeiro lugar ao meu marido pela paciência, à minha filha pelo carinho e compreensão pelas minhas ausências, e não menos importante, aos meus pais pelo apoio incondicional que sempre me deram.

Quero também agradecer ao professor orientador Doutor António Moreira, pela sua dedicação profissional e pelas palavras e orientações valiosas. À professora orientadora de Prática de Ensino de Inglês, Doutora Ana Isabel Andrade, pela sua partilha de saberes, e a todos os docentes deste Mestrado que me ajudaram e orientaram. À orientadora cooperante Ilena Valinho, pela total disponibilidade e colaboração que sempre mostrou. Também tenho que agradecer aos alunos, juntamente com os professores titulares da escola, que me fizeram evoluir como pessoa e como profissional, e acima de tudo, porque fazem parte da minha bagagem afetiva.

Ao meu colega da diáde, Gilberto Santiago, que foi um pilar, um suporte, tanto pelas excelentes ideias e ajudas que deu, como pelo bom amigo que se tornou. Por último não posso esquecer os meus amigos e colegas de Mestrado, pela partilha de experiências.

A todos ... Thank you so much for all your support.



## **palavras-chave**

jogo, ensino-aprendizagem, recurso.

## **resumo**

Este relatório que apresento surge no âmbito da realização da Unidade Curricular de Prática de Ensino Supervisionado, inserido no curso de mestrado em Ensino de Inglês no 1.º Ciclo do Ensino Básico. Neste relatório pretendo retratar aquilo que foi o meu estágio neste ciclo de ensino, apresentando e refletindo sobre algumas atividades de ensino-aprendizagem realizadas.

Existem certamente várias estratégias para motivar e ajudar os jovens na sua aprendizagem, este projeto apresenta apenas uma, o jogo. Esta ferramenta por vezes ignorada por muitos professores que temem o diferente e a novidade, e que na verdade se pode tornar “o melhor amigo” no combate ao desinteresse e desmotivação nas aulas de inglês. Assim, nesta atividade lúdica, o jogador (aluno) está ativo e empenhado, é o centro da sua aprendizagem e põe à prova as suas capacidades para conseguir uma vitória. Através da diversão, muitos alunos enfrentam os seus medos aprendendo a gostar do inglês de uma forma mais descontraída e divertida. O jogo passa a ser uma ferramenta educacional relevante como também motivante para ajudar os alunos na aprendizagem do inglês. Faz aprendizagem mais ativa, mais centrada na criança.

Implementada numa turma do 3.º ano de inglês curricular, esta investigação-ação procurou efetivamente evidenciar o modo como o jogo contribui para um melhor domínio da língua inglesa por parte dos alunos. Domínio, que não seria possível sem a motivação dos mesmos, e por isso, concebi alguns materiais e atividades e procurei saber a opinião dos alunos face à sua utilização. Apesar do reduzido tempo de ação, acredito que os resultados obtidos neste projeto são positivos e clarificadores do sucesso deste recurso didático.

Este projeto de investigação-ação procurou desmistificar e se calhar até contradizer alguns argumentos que se mostram contra o jogo como ferramenta de ensino. Apresento razões e evidências da importância e benefícios na utilização do lúdico na educação, nomeadamente no que ao inglês diz respeito.



## keywords

games, teaching and learning, resources.

## abstract

The following report arises within the curricular unit of Supervised Teaching Practice, inserted in the Master Course in Teaching English in the first cycle of basic education. In this report, I intend to portray what was my internship in this cycle of education, presenting and reflecting on some teaching-learning activities carried out.

There are certainly various strategies to motivate and help young children to learn, this project presents only one, **games**. This teaching tool, sometimes ignored by many teachers who fear what is different and new, and that in fact may become a “best friend” to fight detachment and demotivation in the English class. So with this “playful” activity, the player (student) is active and engaged he is the center of his learning and tests his abilities to achieve victory. Through the fun in games, many students face their fears by learning to like English in a relaxed and fun way. So the game becomes relevant, but also a motivating educational tool to help students in learning English. It makes learning more active, more child centered.

Implemented in a third year English class, this action-research sought to effectively demonstrate how games make for a better mastery of the English language by the students. This mastery, which would not be possible without the motivation of the game, and so, I designed some materials and activities, used them in class and had the students give their opinion about them. Despite the reduced time of action, I believe that the results obtained in this project are positive and clarify the success of this educational resource.

This action-research project sought to demystify and maybe contradict some arguments that are against the use of games as a teaching tool. I present reasons and evidence of the importance and benefits in the use of “playful” in education, in particular in regard to the English language.

## Índice

Índice de anexos.....	2
Índice de gráficos.....	3
Índice de figuras.....	3
Índice de tabelas.....	3
Lista de abreviações.....	3
Introdução.....	7
Capítulo I.....	10
1.1 O jogo e a escola.....	13
Capítulo II.....	23
2.1 O jogo na aprendizagem do léxico.....	23
Capítulo III.....	26
3.1 Metodologia investigação-ação.....	27
3.2 Caracterização do contexto da intervenção.....	29
3.3 Caracterização da turma.....	31
3.3.1 Biografia linguística.....	34
3.4 Técnicas e instrumentos de recolha.....	34
3.4.1 Questionário.....	35
3.4.2 Observação.....	36
3.4.3 Vídeo-gravação.....	37
3.4.4 Fichas de trabalho /Testes.....	37
3.5 Análise dos Resultados.....	38
3.6 Planificação e Descrição do Projeto.....	39
Capítulo IV.....	48
4.1 Análise de Discussão dos resultados.....	48
4.2 Análise do questionário final.....	53
Capítulo V.....	62
5.1 Conclusão.....	62
Referências Bibliográficas.....	66
Legislação referenciada.....	68

## **Anexos**

Anexo 1- Questionário Inicial (Bibliografia Linguística) .....	71
Anexo 2- Agrupamento de escolas de Anadia.....	72
Anexo 3- Foto da Escola Básica de Aguium.....	72
Anexo 4 - Tabela do Agregado Familiar.....	73
Anexo 5- Horário da turma do 3º ano.....	74
Anexo 6- Planificação de unidade/aula.....	75
Anexo 7- Plano de aula (1ª intervenção) .....	77
Anexo 8- Plano de aula (2ª intervenção) .....	78
Anexo 9- Ficha de trabalho.....	79
Anexo 10- Ficha de trabalho.....	80
Anexo 11- O jogo do “treasure hunt” .....	81
Anexo 12- Ficha de trabalho para “fast finishers” .....	82
Anexo 13- Ficha de trabalho para “fast finishers” .....	83
Anexo 14- Planificação de unidade/aula.....	84
Anexo 15- Planificação das sessões.....	86
Anexo 16- Plano de aula (3ª intervenção) .....	88
Anexo 17- Plano de aula (4ª intervenção) .....	91
Anexo 18- Ficha de trabalho (manual de inglês) .....	92
Anexo 19- Ficha de trabalho (manual de inglês) .....	93
Anexo 20- Ficha de trabalho (manual de inglês) .....	94
Anexo 21- Ficha de trabalho (manual de inglês) .....	95
Anexo 22- Ficha de trabalho (manual de inglês) .....	96
Anexo 23- Ficha de trabalho (manual de inglês) .....	97
Anexo 24- Recursos pedagógicos.....	98
Anexo 25- Questionário final.....	102

### **Índice de gráficos**

Gráfico 1 – Análise do jogo “Treasure Hunt” .....	50
Gráfico 2 – Análise do jogo “Right/Wrong” .....	50
Gráfico 3 – Análise do jogo “Forming Words” .....	51
Gráfico 4 – Categoria 1 .....	59
Gráfico 5 – Categoria 2 .....	60
Gráfico 6 – Categoria 3 .....	60
Gráfico 7 – Categoria 4 .....	61
Gráfico 8 – Categoria 5 .....	61

### **Índice de figuras**

Figura 1 – Agrupamento de Escolas de Anadia .....	72
Figura 2 – Fotografia da fachada da EB1 de Aguium .....	72
Figura 3 – Imagem dos “word cards” .....	99
Figura 4 – Imagem dos “Flashcards” .....	99
Figura 5 – Imagem dos “word cards” .....	100
Figura 6 – Imagem dos manuais escolares .....	100
Figura 7 – Imagem do fantoche .....	101

### **Índice de tabelas**

Tabela 1 – Caracterização socioeconómico .....	33
Tabela 2 – Caracterização socioprofissional .....	33
Tabela 3 – Agregado familiar .....	73

### **Lista de abreviaturas**

CEB: Ciclo de Ensino Básico  
EB1: Escola Básica do 1º Ciclo  
2.º CEB: 2.º Ciclo do Ensino Básico  
3.º CEB: 3.º Ciclo do Ensino Básico  
km²: quilómetros quadrados





### *Ser Professor*

Ser professor é ser artista  
malabarista  
pintor, escultor, doutor,  
musicólogo, psicólogo...  
É ser mãe, pai, irmã e avó,  
é ser palhaço, estilhaço,  
É ser ciência, paciência.....  
É ser informação, é ser ação.  
É se bússola, é ser farol.  
É ser luz, é ser sol.  
(.....)  
Ser professor.....  
É ser vício ou vocação?  
É outra coisa.....  
É ter nas mãos o mundo de  
AMANHÃ.  
(....)

(autor desconhecido)

*Games are fun and children like to play them. Through games children experiment, discover and interact with their environment. (Lewis, 1999, p.5)*

## **Introdução**

Vou começar este trabalho por referir que para os professores, o ensino é um mundo cheio de desafios e muitas dificuldades. E digo isto porque a sociedade de hoje, em que a tecnologia toma a dianteira no desenvolvimento à escala global, o ensino deve ser também ele realizado de uma forma mais motivadora, que estimule o aluno, ou seja, a escola tem que passar a ser um espaço de inovação, de experimentação e também de novos métodos. Assim sendo, para se chegar a um ensino-aprendizagem de sucesso, os desafios são muitos. Na verdade, os alunos de hoje transformam-se a uma velocidade maior, à qual não estávamos habituados, e o professor tem que acompanhar esta velocidade. Assim esta visão da educação implica a adoção de uma pedagogia ativa, que mobilize a experiência e o interesse dos alunos, fomentando neles a criatividade. É necessário repensar todo o processo através do qual os alunos aprendem. Precisamos de levar os alunos aprender com vontade, motivados, curiosos, com satisfação e muitas expectativas. O desejo e a vontade de aprender são talvez os mais importantes alicerces da aprendizagem e do desenvolvimento humano. Por isso é fundamental que a escola e os professores criem ambientes de aprendizagem motivadores, despertando o interesse e o sucesso dos alunos.

Ao longo dos tempos a escola deixou de ser apenas um mero espaço físico, onde se transmitem conhecimentos, e passou a ser também um espaço de convivência e de partilha de experiências, uma espécie de segunda casa para os alunos. Consequentemente o professor também deixou de ser apenas aquele ser superior que tudo sabe, e que só debita matéria. O professor passou a ser um “guia” que procura os melhores caminhos para o sucesso dos seus alunos, e fazer deles “*seres pensantes*”, críticos sobre o processo de

ensino-aprendizagem. Tem que haver uma educação para a cidadania, para um saber estar com o outro e aceitar o outro como tal, mudando a forma como os alunos veem o mundo de hoje.

Deste modo e tentando criar um ambiente na sala de aula com mais interesse, motivador e descontraído para os alunos, o meu projeto incidiu na utilização do jogo didático para aprender o vocabulário Inglês. Queria com isto perceber até que ponto os jogos facilitavam a aprendizagem como também a capacidade de os alunos conseguirem desenvolver competências com este recurso. Assim o objetivo do meu projeto foi tentar compreender como os alunos aprendem Inglês através dos jogos e analisar o potencial deste recurso pedagógico. Para além da aprendizagem do vocabulário que era o meu principal foco, podemos com o jogo atingir vários objetivos, entre eles, a cognição, a socialização como também a criatividade. Sendo assim, penso que o jogo ganha um espaço como “a ferramenta ideal” de aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno e desenvolve vários níveis diferentes de experiência pessoal e social.

Este relatório vem na conclusão do Mestrado em Ensino do Inglês no 1º CEB, como resultado do caminho efetuado ao longo do mesmo, apresentando conclusões da minha prática pedagógica, bem como os fundamentos teóricos que se tornaram a base das minhas ações enquanto futura docente. Assim, encontram aqui, para além dos agradecimentos habituais, a caracterização do contexto escolar no qual realizei a minha prática pedagógica, e também as minhas expectativas sentidas relativamente às minhas ações enquanto docente em formação e enquanto profissional do futuro. Apresento também o desenvolvimento e fundamentação teórica do tópico que rege as minhas escolhas quanto às minhas estratégias e atividades para melhorar a aprendizagem dos meus alunos.

Assim, e concluindo esta pequena introdução, posso afirmar que adoro o meu trabalho. Aliás, como costume dizer, adoro o que faço e não me vejo a fazer mais nada. Adoro sobretudo o convívio com os alunos, pois cada um deles encera uma lição de vida, ao qual eu ajudo e contribuo um “bocadinho” para cada um. É gratificante e espero que nunca tenha que desistir de o fazer.

## Capítulo I

There is a common perception that all learning should be serious and solemn in nature, and that if one is having fun and there is hilarity and laughter, then it is not really learning. This is a misconception. It is possible to learn a language as well as enjoy oneself at the same time. One of the best ways of doing this is through games. (Kim, 1995, p.35)

Começo este trabalho com a citação desta autora (que desconhecia) e que encontrei nas minhas múltiplas leituras, e para mim esta citação faz todo o sentido, porque é assim que eu penso que as aulas de *língua estrangeira* devem ser. Muitas vezes as pessoas acham que, quando há demasiado barulho ou agitação, os alunos não estão a aprender, mas isso é falso. Muitas vezes, nesse barulho e nessa agitação, é quando os alunos estão a aprender ainda mais. Vários autores têm vindo a defender a utilização do jogo e da atitude lúdica no ensino-aprendizagem. Com base nas muitas leituras que foram feitas, vou analisar alguns conceitos que procuram explicitar as diferenças e semelhanças entre os elementos lúdicos.

Primeiro, vou começar por classificar o que se entende por “*atividade lúdica*”, que, aparece como qualquer atividade que causa uma experiência positiva, divertida. A ludicidade aparece como uma estratégia de motivação, eficaz para diminuir a apatia gerada por algumas técnicas na abordagem de temas durante as aulas de línguas estrangeiras ou outras. Os jogos lúdicos são, deste modo, uma ferramenta que o professor pode usar para favorecer o ensino de diversos conteúdos em sala de aula, contribuindo para a motivação e interação da aprendizagem do aluno. A “*brincadeira*” é fundamental para as crianças, porque a atividade das crianças é brincar, e é a brincar que elas interagem com o mundo à sua volta, expressam os seus valores e a sua maneira de pensar e agir. O jogo é então uma

atividade física e mental que integra várias dimensões do desenvolvimento humano: o cognitivo, o afetivo e o psicomotor. Assim o jogo apresenta significados variados, desde uma brincadeira de criança com fins restritos em diversão, até às atividades mais complexas com intuito de adquirir conhecimentos, sendo assim útil para estimular o desenvolvimento do aluno. Tem uma relação estreita com a construção da inteligência e possui uma efetiva influência como instrumento incentivador e motivador no processo da aprendizagem. Pensando nesta perspectiva, o jogo além de ser uma brincadeira para os alunos, funciona como um recurso, que o professor pode utilizar de uma forma adequada, para que os alunos possam aprender conteúdos educativos e interagir num meio social que, neste caso, é a sala de aula.

Diante deste facto, podemos efetivamente concluir que este tipo de atividade proporciona ao mesmo tempo um desenvolvimento intelectual de forma agradável e atrativa, e não serve apenas como um passatempo, proporcionando ainda, a interação prazerosa entre os próprios alunos. É muito importante que o professor escolha atividades em que os alunos possam desenvolver as suas habilidades de produção. Neste sentido, estes jogos lúdicos surgem como uma das possibilidades deste tipo de prática. Diante desta proposta os alunos percebem que a disciplina, no caso da língua estrangeira, passa a ter mais sentido uma vez que eles aprendem algo que pode ser utilizado no dia-a-dia. O desenvolvimento cognitivo de uma criança não se deve só à acumulação de informações recebidas, mas é decorrente de um processo de elaboração essencialmente baseado nas atividades da criança. A criança, ao interagir com o ambiente, desenvolve estruturas por meio de uma sequência bem definida de ações físicas e mentais e o *jogo* ajuda nesse processo. Assim, os *jogos* servem como estímulo para o desenvolvimento do aluno e fazem com que ele aprenda também os valores de grupo e as regras. Logo, é pelo meio “lúdico”



que o aluno realiza as suas aprendizagens. Os jogos estimulam a imaginação, auxiliam no processo de integração grupal, facilitam a construção do conhecimento e auxiliam a aquisição de autoestima. O jogo tem uma relação estreita com a construção da inteligência e possui uma efetiva influência como instrumento incentivador e motivador no processo de aprendizagem. O jogo leva a que a criança experimente, invente, descubra, aprenda e confira habilidades, desenvolvendo a sua inteligência e a sua sensibilidade.

A problemática deste tema é que envolve múltiplas dimensões ou conceitos, como os tipos de jogos, a importância do jogo no crescimento das crianças, a importância do jogo a nível cognitivo, etc. Isto vai implicar que múltiplos fatores atuem sobre as variáveis do trabalho. No entanto, será sempre tida em conta a importância que este tipo de atividades têm para a criança, tanto a nível sociológico como cognitivo. A validade interna do estudo será garantida com a correspondência entre os resultados e a realidade estudada.

É na idade escolar que se dá início aos jogos com regras, jogos que exigem capacidade cognitiva de entender e aceitar essas regras, assim como a capacidade de lidar com a competitividade. O objetivo do jogo de regras é colocado em função do crescimento do grupo, onde a interação, a espontaneidade e a liberdade são meios para atingi-lo. Para trabalhar em grupo é necessário um esforço diferenciado de cada participante, é preciso responder aos estímulos propostos e experienciar novas possibilidades. O envolvimento com jogos baseados em regras surge da manifestação de operações concretas no meio social, correspondendo a um decréscimo no egocentrismo, no surgimento da conservação da amizade e no surgimento de outras cognições. Pode-se dizer que, quanto maior for o desenvolvimento cognitivo das crianças, mais estruturado pode ser o jogo e este, por sua vez, contribui desenvolvendo também o pensamento. Este envolvimento em jogos de regras também advém de modelos da sociedade passados de uma geração à outra; jogos

cuja estrutura de regras determinam o comportamento da pessoa em circunstâncias sociais específicas.

## **1.1 O Jogo e a Escola**

Atualmente a nossa sociedade vive inserida num contexto de diversidade de formas e meios de comunicação, no qual é essencial ser competente na leitura e na compreensão das diferentes linguagens. Sociedade, em que a tecnologia toma a dianteira no desenvolvimento à escala global, sendo que o ensino deve acompanhar esta evolução, e ser realizado de uma forma mais motivadora, estimulando o aluno para a aprendizagem. Por esta razão a instituição escolar tem uma enorme responsabilidade no desenvolvimento da criança. Não só a criança passa grande parte do seu tempo, da sua vida, na escola, como também esta se tornou o fator de garantia de grande parte das aprendizagens fundamentais para a vida em sociedade. Nos dias que correm, a criança tem acesso a meios de comunicação muito diversificados, o que a torna, por vezes, bastante mais desmotivada pela forma como os conteúdos são ensinados na escola. Consequentemente, o ensino deve ser realizado de uma forma cada vez mais motivadora, estimulando o mais possível a criança no seu interesse. Os jogos aparecem como uma boa ferramenta de trabalho. Por se tratar de jogos didáticos, onde se aprende a jogar uns com os outros ao invés de uns contra os outros, diversas competências são desenvolvidas e os alunos aprendem a relacionar, a questionar e a construir. O jogo passa a ser uma alternativa que desperta no aluno a curiosidade e a vontade de aprender. Para Spaulding (1992), é necessário repensar todo o processo através do qual os alunos aprendem com vontade, motivados, curiosos, com satisfação, e com intenções e expectativas. O desejo e a vontade de aprender são talvez os mais importantes alicerces da aprendizagem e do desenvolvimento humano. Por isso é

fundamental que a escola e os professores criem um ambiente de aprendizagem motivador, pois a relação entre a motivação e o desempenho é recíproca. Efetivamente, a instituição escolar tem uma enorme responsabilidade no desenvolvimento da criança. Assim o ensino deve ser realizado de uma forma cada vez mais inovadora estimulando a criança no seu interesse. O jogo implica que haja esforço, trabalho, disciplina, originalidade e respeito entre “jogadores”. Através do jogo, a criança encontra uma forma de alcançar os objetivos traçados de uma forma simples e divertida. O jogo permite, igualmente, que a criança tenha uma vontade de se superar a si própria, para alcançar o objetivo proposto. Para que a criança aceda a um lugar participativo, precisa de ser formada para interiorizar conceitos tão importantes como, cooperação, entreaajuda, respeito, lealdade, criatividade, entre outros. Os jogos são usados como métodos e técnicas para envolver os alunos nessas aprendizagens. Segundo Gilda Rizzo (1996) os jogos são uma grande ajuda para os professores nas aulas de língua estrangeira. Para esta autora os jogos incentivam a ação do aluno, estabelecem regras, estimulam a tomada de decisões e a discussão de ideias, são motivadores e desafiantes, ajudam os alunos a interagir e comunicar e criam contextos com significado para a utilização da língua. Para além disto também ajudam com os “skills” (speaking, writing, listening e reading). O objetivo do jogo para esta autora, é proporcionar à criança que está a jogar, conhecimento de maneira gratificante, criativa e espontânea, não deixando de ter o objetivo de *ensinar*.

Segundo Vygotsky (1991), a utilização dos jogos educativos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem. Entre elas, a motivação, o estímulo, o pensamento que integra várias dimensões da personalidade (afetiva, social, motora e cognitiva), favorecendo a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como a coordenação, destreza, rapidez, força e concentração. Os jogos

educativos apresentam conteúdos e atividades práticas com objetivos educacionais. Estes jogos aumentam a possibilidade de uma aprendizagem. Para além de auxiliar na construção da autoconfiança, incrementam a motivação no contexto de aprendizagem. Segundo o mesmo autor, os jogos educacionais oferecem um mecanismo alternativo de aprendizagem. Os jogos ganham popularidade nas escolas e devem ser utilizados adequadamente pelos professores como um poderoso motivador para o início do processo de aprendizagem, estimulando as relações afetivas, verbais, psicomotoras e sociais. Para atrair o aluno, o jogo deve ser lúdico, ou seja, deve ensinar e divertir ao mesmo tempo, para estimular a aprendizagem de conteúdos e habilidades por meio do entretenimento. Em conformidade com o mesmo autor, os jogos proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O lúdico tem influência no desenvolvimento do aluno, ensinando-o a agir corretamente numa determinada situação, estimulando a sua capacidade de discernimento. Os jogos possuem um papel relevante no processo do ensino-aprendizagem que faz com que os alunos adquiram iniciativa e autoconfiança. Pode-se dizer que os jogos educacionais, quando bem utilizados no processo de ensino-aprendizagem, fazem com que o aluno compreenda, interprete, aplique, avalie, reinterprete e refaça. Como refere a autora Bettiol (2001:2)

*“When students are asked to play games in the classroom, they generally get motivated, because games are fun. If students are having fun, they will probably find learning English interesting: consequently, if they find what they are studying interesting they will tend to absorb and retain the content being aimed at much more than if they are only studying because they have to”.*

Depois de ter lido imenso sobre este tema, e havendo claras vantagens na utilização dos jogos, muitos professores ainda acham que os jogos são meros “*time-fillers*” que servem apenas para ocupar o tempo e quebrar a monotonia. Mas por outro lado, e como referi acima, há quem ache que no ambiente de “jogo” também se pode aprender, trazendo relaxamento e divertimento para os alunos. Primeiro, ajuda a reter vocabulário novo com mais facilidade, e segundo, mantêm os alunos interessados, criando motivação para que possam aprender a língua, e por fim leva os alunos a envolverem-se e a participarem mais ativamente nas atividades utilizando o Inglês de uma maneira simples, flexível e comunicativa. Por esta razão, os jogos devem ser tratados e usados como centrais e não periféricos no ensino de uma língua estrangeira. O jogo é assim promotor da aprendizagem e do desenvolvimento e, considerado nas práticas escolares um importante aliado para o ensino. Os jogos contribuem de maneira significativa para o desenvolvimento da criança, não só no que diz respeito à construção do conhecimento, e consequentemente, na aprendizagem, mas também no desenvolvimento das capacidades sociais, pessoais e culturais. Com isto, posso afirmar, que os jogos são primordiais no processo de aprendizagem das crianças. Os jogos trazem o mundo para a realidade da criança, permitindo assim o desenvolvimento da sua inteligência, sensibilidade, habilidades e criatividade. Os jogos podem auxiliar o desenvolvimento motor, o desenvolvimento da linguagem, da percepção e também da memória. Jogos que tornam as aulas mais vivas e dinâmicas, facilitando o processo de ensino aprendizagem. Segundo Piaget (1976), o desenvolvimento cognitivo de uma criança não se deve só à acumulação de informações recebidas, mas é decorrente de um processo de elaboração essencialmente baseado nas atividades da criança, desenvolvendo estruturas e construindo autoconfiança e motivação. Por esta razão, os jogos podem ser usados em qualquer momento da aula. Podem ser

atividades controladas ou livres, podem ter várias funções, desde um auxiliar de memória a atividades de repetição, bem como uma oportunidade para utilizar a língua de forma livre, como um meio para chegar a um fim e não como o fim da atividade. Podem também servir como ferramenta pedagógica de avaliação para o professor, que poderá identificar áreas de dificuldade e tomar as devidas ações para solucionar essas dificuldades de forma mais apropriada.

O jogo associado ao ensino, é bastante benéfico para obter melhores resultados no ensino aprendizagem. Mais precisamente, posso afirmar que os jogos englobam uma panóplia de atividades que podem ser utilizadas em sala de aula pelos professores. O jogo estimula as várias inteligências, permitindo que o aluno se envolva em tudo que está a realizar. Assim, através do lúdico, o professor pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que acima de tudo possam ensinar os alunos. Quando os jogos são utilizados como recurso didático, e falo com alguma experiência, os resultados são muito bons. Penso que a utilização dos jogos leva a que as crianças usem mais a linguagem, e não pensem tanto se estão a dizer ou usar corretamente essa linguagem. Os jogos baixam o nível de ansiedade e fazem com que o nível de aquisição seja maior, aprendendo de uma forma mais rápida e descontraída. Quando o jogo é utilizado eu noto que mesmo os alunos mais tímidos se deixam levar pelo entusiasmo e pelo menos durante aqueles quinze a vinte minutos esquecem as suas dificuldades e a sua timidez e “brincam” e aprendem sem vergonha de errar.

Com isto torna-se evidente que o jogo, em seus vários aspetos, pode desempenhar uma função motivadora no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança, sendo importante sublinhar que o lúdico é fundamental para o seu desenvolvimento. O aspeto lúdico, que também é um importante instrumento pedagógico que tem o poder de melhorar

a autoestima e aumentar os conhecimentos da criança quando utilizado com objetivos definidos. O ensino que utilize o lúdico cria ambientes gratificantes e bastante mais atraentes, servindo assim como estímulo para o desenvolvimento. Consequentemente o jogo aparece como um instrumento de aprendizagem e é um recurso extremamente interessante, sendo que a sua importância está diretamente ligada ao desenvolvimento do ser humano numa perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural. O jogo nas suas diversas formas, auxilia no processo do ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como, no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, interpretação, a tomada de decisão, a criatividade e a organização. Como refere Piaget (1976) o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral. A criança age sobre os objetos, estrutura o seu espaço e o seu tempo e fica mais motivada para usar a inteligência. O jogo não pode ser visto como um simples “passatempo” para distrair os alunos. Pelo contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa um lugar de extraordinária importância na educação escolar, estimulando o crescimento, o desenvolvimento, a coordenação, o intelecto e a iniciativa individual. Em suma, a utilização do jogo em sala de aula, não querendo substituir o ensino tradicional, mas sim de combinar a dimensão lúdica com este, procurando, desta forma, tornar a aprendizagem mais interessante e divertida para os alunos.

Assim, e para um bom funcionamento de uma aula, o ideal é uma abordagem oral, utilizando atividades como jogos, canções e pequenos diálogos que vão conduzir as crianças à repetição, repetições essas que levam as crianças a apreender melhor tudo o que ouvem e veem. Também as dramatizações, as pinturas e o desenhar, e a utilização de

objetos, como fantoches, são atividades úteis para a aprendizagem de uma Língua Estrangeira, prendendo a atenção da criança e motivando-a. De facto, e de acordo com o Decreto-Lei n.º 289/89 de 29 de Agosto, é preconizado que a sensibilização a uma Língua Estrangeira deva ser feita através da oralidade e da integração de atividades lúdicas que mobilizem o interesse das crianças para assim permitirem uma maior familiarização com os sons e com a respetiva produção, e gradualmente as crianças vão reconhecendo o que está a ser dito e vão necessitar cada vez menos da explicação na sua língua materna. Para as crianças que contactam com uma língua estrangeira pela primeira vez, é importante utilizar inicialmente a língua materna, a que lhes irá dar um sentimento de segurança maior e permitir que se sintam mais à vontade para se expressarem, tornando a aula de Inglês mais próxima dos interesses das crianças. Como se pode deduzir, o ensino deve ser realizado de uma forma motivadora em que o aluno é estimulado, ou seja, a escola deve ser um espaço de inovação, de experimentação e de novos métodos. Visto isto, o ensino do Inglês desde o 1º ciclo também se torna importante para a construção de uma consciência plurilingue e pluricultural, e é um elemento fundamental de cidadania, no quadro crescente da mobilidade de pessoas no espaço da União Europeia a que pertencemos.

Como diz Carlos Drummond de Andrade<sup>1</sup>, brincar não é perder tempo, é ganhá-lo, podendo assim concluir-se que uma aula mais lúdica pode ser uma excelente ferramenta pedagógica para uma aprendizagem mais significativa. Desafia os alunos a irem em busca de novos conhecimentos, proporcionando a interação social que segundo Vygotsky (1991), é onde acontece a aprendizagem e se facilita a execução de tarefas mais complexas. Eu posso confirmar por experiência própria que não é uma tarefa fácil utilizar o

---

<sup>1</sup> In <https://pensador.uol.com.br/frase/NjI2MzYw/>. Retirado da internet em 21 de janeiro de 2017.



lúdico/jogo nas aulas de Inglês. Primeiro, pelo número por vezes exagerado de alunos nas salas de aula, e segundo pelo movimento e confusão que por vezes estas atividades podem provocar. Com isto, também ainda há, em grande parte do sistema de ensino, a visão de que uma “boa aula” é aquela na qual todos os alunos estão nos seus lugares, a fazer silenciosamente aquilo que lhes é pedido, sendo que, só a mente é que precisa de funcionar e o resto precisa de permanecer inerte. O aluno que não cumprir com esta determinação é considerado indisciplinado, visão que não vai ser fácil de superar. Estas ideias pré – concebidas de que uma aula só funciona bem, e que os alunos só aprendem quando está tudo sentado e calado, é uma atitude que, por vezes, torna as coisas difíceis a quem pensa e utiliza os jogos, e que, por seu lado, provoca, sim, algum barulho ou movimentação na sua aula, ainda prevalecem. Por vezes, estes professores são vistos como “maus professores” e são muitas vezes criticados pelos pais e pelos próprios colegas. Também aqui os alunos têm que perceber e habituarem-se a ver a sala de aula como um espaço de interação, não só com o professor, mas também com os colegas, e assim começar a agir adequadamente face a estas situações. É necessário que aprendam a ver que uma aula que os movimenta não significa que tenham atitudes de desordem e confusão.

No que diz respeito à pesquisa, pude verificar que cada vez mais os jogos se tornaram instrumentos bastante populares em sala de aula, principalmente de Língua Estrangeira, motivando os alunos e criando um ambiente mais agradável, para que os alunos possam ter um maior interesse e, conseqüentemente, prestar mais atenção à aula. Os jogos propiciam situações de interação e aprendizagem, proporcionando a construção de linguagem e de conhecimento da nova língua. Como considera Neto (1998:161), “o jogo é um fenómeno natural que desde o início tem guiado os destinos do mundo: ele manifesta-

se nas formas que a matéria pode assumir, na sua organização em estruturas vivas e no comportamento social dos seres humanos”.

Para este autor, o jogo é uma das formas mais importantes do comportamento humano, desde o nascimento até à morte, sendo essencial na formação da sobrevivência e no processo de desenvolvimento do homem. Assim sendo, estou consciente de que os jogos estimulam os processos cognitivos e promovem a socialização. Em função do jogo que se realize, poderão, inclusivamente, desenvolver as capacidades físicas e percetivas, enriquecendo o imaginário e sendo, simultaneamente, uma fonte de prazer e motivação para a criança, condição para que se realize um trabalho eficaz. É importante compreender que existe uma relação estreita e inseparável entre o jogo e a socialização, sendo extremamente importante nas relações entre os “pares”.

O meu trabalho pretende dar a perceber as várias perspetivas do jogo, primeiro o jogo enquanto atividade que faz parte integrante do desenvolvimento da criança; segundo, o jogo para poder compreender melhor a criança nas vertentes sociais e afetivas; e por fim o jogo utilizado com o intuito de ensinar o vocabulário Inglês aos alunos. Assim este trabalho vai tentar dar a conhecer um tema, o jogo, que muito tem sido estudado, falado e questionado. A finalidade do trabalho é saber se o jogo, associado ao ensino, poderá ser benéfico para a obtenção de melhores resultados na aprendizagem do vocabulário em Inglês. O jogo, enquanto atividade mais ou menos séria, permite desenvolver a criança a um nível global e pode ser utilizado como um fator de motivação na aprendizagem de conteúdos curriculares. Pretendo, assim, entender se os jogos na sala de aula tornam as crianças mais atentas para as aprendizagens de conteúdos curriculares e se o este, enquanto atividade de desenvolvimento global, poderá ser importante para a criança, se é uma boa estratégia para a aprendizagem de conteúdos curriculares e, desta forma, potenciar o

sucesso das aprendizagens. O jogo é uma forma “inteligente” de criar nas crianças uma autodisciplina e um sentido de cumprimento das regras propostas. Elas têm uma perfeita noção de que se infringirem as regras, poderão ser penalizadas no jogo. Têm a liberdade de o fazer, mas, se o fizerem, terão de se responsabilizar pelos seus atos. O respeito e empenho na atividade de jogo é, inclusivamente, um exercício de cidadania porque também na sociedade em que vivemos, temos regras de conduta e leis que, se não as cumprirmos, teremos de ser responsabilizados.

## **Capítulo II**

### **2.1. O Jogo na aprendizagem do léxico**

Como já referi, a escola de hoje ocupa um lugar de extrema importância, e tem uma enorme responsabilidade no desenvolvimento da criança, porque é onde o aluno passa grande parte do seu dia. Assim, no contexto atual do ensino, é cada vez mais importante “atrair” os alunos para as aulas, motivando-os e captando o seu interesse para a aprendizagem. Assim, o professor de língua estrangeira, neste caso o Inglês, tem perante si um desafio indispensável que é o de envolver os alunos num processo dinâmico de ensino-aprendizagem. Ensinar uma língua estrangeira é motivar o aluno a conquistar a competência comunicativa e saber utilizá-la. E por esse motivo, a aprendizagem do vocabulário nos níveis iniciais mostra-se essencial para ativar o interesse e a motivação dos alunos pela disciplina de Inglês. Assim e nesta perspetiva, as aulas de Inglês devem favorecer as abordagens lúdicas, e em particular os jogos, que vão engrandecer as aulas e vão permitir que os alunos tenham maior interação e autonomia no processo de ensino-aprendizagem. É justamente a simplicidade e a enorme potencialidade pedagógica que as atividades mais lúdicas, como os jogos, podem conter que fazem delas importantes recursos na aprendizagem. Sabendo que o Inglês faz parte da vida de muita gente, sendo por isso a mais estudada, será assim necessário tornar o ensino desta Língua Estrangeira mais interessante e significativa, levando os alunos a ter maior interesse nela.

O ensino e a aprendizagem do vocabulário sempre se mostraram pontos com alguma importância para as aulas de língua Inglesa, mas também já sabemos há muito tempo que aprender vocabulário não significa aprender listas de palavras, mas aprender o léxico de uma forma divertida para o aluno. Ao tratar dos princípios básicos da abordagem lexical, Lewis (1993) afirma que os “chunks” são centrais não só para o uso da língua, mas

também como atividades centrais para o ensino. O autor refere que na abordagem lexical são desenvolvidos muitos dos princípios fundamentais da abordagem comunicativa, mas que a grande diferença e a mais importante é o foco na unidade lexical.

O jogo didático é sem dúvida, um recurso com muitas aplicações na busca do sucesso educativo. Assim jogar é diversão e riso, mas também comunicação e recriação da língua de uma maneira natural e mais descontraída. As atividades lúdicas criam na sala de aulas um clima que proporciona a interação do aluno, tornando-o o sujeito das suas realizações e com maior absorção dos saberes transmitidos. Considerando a importância do ensino de Língua Estrangeira para o desenvolvimento crítico do aluno, a utilização de jogos lúdicos em sala de aula influencia a aquisição de vocabulário Inglês, despertando o seu interesse pela mesma. O ensino do Inglês, além de ser importante para a inserção do aluno no mundo globalizado, é importante para o seu próprio desenvolvimento.

O ensino do vocabulário sempre ocupou um espaço relevante, Leffa (2000) refere que o vocabulário é o elemento central na aprendizagem de um idioma. Sendo assim passa-se a priorizar o ensino do vocabulário, sendo seu objetivo desenvolver as conversas, leituras e a escrita bem como também a capacidade de pensar na língua estrangeira sem a necessidade de tradução para a língua materna. Esta prioridade do ensino do vocabulário do dia-a-dia, ensinada através de atividades lúdicas como a mímica, jogos, uso de materiais e objetos autênticos (*realia*), gravuras, desenhos, e combinações de palavras e definições. Como refere Piaget, a origem do jogo é a imitação, o que significa reproduzir um objeto na presença do mesmo. Este autor denominou de jogo de exercício o processo de assimilação funcional, ou seja, quando o exercício ocorre pelo simples prazer. Os seus estudos mostraram que a imitação passa por várias etapas, e com o passar do tempo, a criança é

capaz de representar um objeto mesmo na sua ausência. Isto significa que ela faz uma ligação entre a imagem (significante) e o conceito (significado).

Assim o meu projeto concentra-se nos fatores envolvidos na apropriação de novos léxicos, fazendo uso das atividades lúdicas, também da tradução, envolvendo situações em que a linguagem escrita seja a fonte de interações, constituindo-se assim, como condição de formação global dos alunos. Assim o objetivo do meu projeto é a aquisição de vocabulário pelos alunos do 3º ano do 1º CEB, fazendo uso do jogo, neste caso vários jogos de ensino de vocabulário.

### Capítulo III

Este capítulo apresenta e descreve as características do modelo de investigação escolhido para este projeto. Refere assim as questões de investigação, o contexto de intervenção os procedimentos e instrumentos de recolha de dados e a investigação-ação. Assim, neste capítulo do relatório pretendo mostrar com o meu projeto que a utilização do jogo nas aulas de Inglês leva a que os alunos consigam aprender/reter melhor e com mais facilidade o vocabulário, sendo o objetivo aprender *a brincar*. Como os jogos são mais lúdicos, o aluno aprende num ambiente mais divertido e descontraído. Portanto os jogos não são só brincadeira, mas têm também um grande valor educacional e podem ser usados na sala de aula para fazer com que os alunos utilizem a língua em vez de se preocupar sobre a sua utilização. Logo, os jogos encorajam os alunos a interagir, cooperar, a serem criativos e espontâneos na utilização da língua inglesa.

Portanto os jogos podem ser usados como um recurso para envolver os alunos na aprendizagem.

Utilizando o jogo como recurso, pretendo ir ao encontro dos seguintes objetivos:

- compreender como os alunos aprendem com este recurso (o jogo)
- analisar a capacidade/facilidade que os alunos têm em reter o vocabulário (utilizando o jogo)
- analisar a influência dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem do vocabulário na aula de Inglês.

Deste modo, neste projeto a minha preocupação e estudo recaem em como os alunos aprendem o vocabulário Inglês com os jogos utilizados em sala de aula.

Com o jogo, vou procurar desenvolver nos alunos:

- conhecimentos e capacidades relacionadas com vocabulário, leitura, etc.;
- direcionar os objetivos didático-pedagógicos para os quatro “skills”, “listening”, “speaking”, “reading” e “writing”;
- utilizar o jogo como objetivo principal no ensino e não simplesmente como um “time-filler”;
- elaborar atividades que complementem o manual de Inglês (Stars);
- verificar até que ponto a utilização do jogo no ensino de Inglês é benéfica;
- investigar e compreender os benefícios do uso dos diferentes jogos no ensino do Inglês, verificando até que ponto o jogo é benéfico na obtenção de melhores resultados; e, por fim,
- avaliar as aprendizagens resultantes da observação direta.

### **3.1 Metodologia de Investigação-Ação**

A metodologia de intervenção e investigação aplicada neste projeto foi a de investigação-ação. Sempre que se opta por uma investigação-ação em educação coloca-se a possibilidade de proceder a mudanças, de intervir na reconstrução de uma realidade. A investigação-ação é assim a metodologia que se afirma como a mais adequada. Consequentemente, é a metodologia que se enquadra no paradigma qualitativo, que identifica e investiga problemas dentro de uma situação específica. Sendo a investigação contextualizada e localizada, trabalha com valores, crenças e representações; também é quantitativa e apresenta como objetivos a identificação e apresentação de dados, indicadores e tendências observáveis, embora de cariz mais demográfico. Assim, os dados obtidos através da utilização destes dois métodos, (qualitativo e quantitativo) conseguirão



sempre garantir níveis melhorados de validação interna e externa; uma vez que é avaliativa e também reflexiva, tendo como objetivo mudar as práticas de ação, reunindo uma quantidade relevante de dados através de diferentes métodos de recolha. Deste modo, os dados recolhidos possibilitam a triangulação dos mesmos, tornando válidos e seguros os resultados obtidos através desta técnica.

Como se pode ver, a investigação-ação valoriza a prática, a qual está relacionada com a reflexão, sendo que a prática educativa deve fazer refletir quem pratica. Com isto, toda a prática deve ser “reflexiva”, devendo o professor refletir sobre as suas próprias ações durante e depois da sua ocorrência. O professor deve ser capaz de “refletir na ação”, reflexão essa, que ocorre durante a prática letiva, que faz parte do processo de observação, o saber agir na sua própria intervenção.

Esta reflexão vai permitir ao professor compreender os acontecimentos provenientes da sua ação educativa e tentar encontrar soluções para os eventuais problemas que possam surgir, e reorientar a sua prática futura. Também a “reflexão sobre a ação”, após a prática letiva, é importante, já que implica rever toda a prática e analisar o que se passou. Assim sendo, a reflexão é uma das componentes mais importantes da investigação-ação, a qual gera resultados muito mais efetivos. De seguida apresento algumas características da investigação-ação:

- **prática interventiva:** descreve uma realidade, mas intervém nessa mesma realidade, sendo sempre uma ação deliberada.
- **cíclica:** porque a investigação também envolve uma espiral de ciclos, os quais geram alguma possibilidade de mudança.
- **crítica:** atua como agente de mudança, crítica e autocrítica das eventuais restrições.
- **auto avaliativa:** porque as modificações são continuamente avaliadas.

A investigação-ação é assim um processo através do qual os professores se organizam para aprenderem com as suas experiências, com a finalidade de melhorarem a sua atuação e se desenvolverem profissionalmente. A reflexão torna-se fulcral na atuação do professor para melhorar a sua atuação, refletir sobre os processos utilizados e assim melhorar o seu desempenho em sala de aula.

A opção por esta metodologia de investigação-ação foi assumida porque é uma metodologia que se consegue colocar em prática num relativamente curto período de tempo. No caso específico deste projeto, a duração da investigação corresponde à duração da unidade de prática supervisionada, que teve lugar de setembro a dezembro de 2016, o último semestre do Mestrado em Ensino de Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico.

Durante estes quatro meses foi implementado um projeto na EB1 de Aguiçã, escola básica que pertence ao Agrupamento de Escolas de Anadia, onde produzi materiais, planifiquei as aulas e implementei estratégias de ação e técnicas de recolha de dados tendo refletido sobre tudo que fiz e podia ter feito de maneira diferente. Foram quatro meses de muito trabalho, de muitas leituras, de muito estudo, mas valeram a pena todos os minutos desta experiência.

### **3.2 Caracterização do Contexto de Intervenção**

Este projeto enquadra-se, como já referi acima, na unidade curricular de Prática de Ensino Supervisionada, no âmbito do Mestrado em Ensino de Inglês no 1º Ciclo de Ensino Básico, ministrado na Universidade de Aveiro. Os dados para o projeto foram recolhidos no Agrupamento de escolas de Anadia, concretamente na turma do 3º ano da EB1 de Aguiçã / Centro Social Nossa Senhora do Ó.

O Agrupamento de Escolas de Anadia (mega agrupamento) foi concebido em agosto de 2010. Tem uma população de cerca de 2250 alunos e, correspondendo a uma área aproximadamente de 217 km<sup>2</sup>. A oferta educativa do Agrupamento compreende todos os níveis de ensino, desde Pré-Escolar, 2º CEB, 3º CEB e Secundário, assim como Cursos Vocacionais e Profissionais. A missão deste agrupamento é prestar um serviço adequado à comunidade, valorizando a instituição Escola no fomento e aquisição de competências essenciais a uma formação ao longo da vida. Promove os valores da disciplina, o respeito mútuo, a solidariedade, a tolerância, a autonomia, e o esforço como elementos essenciais na construção do conhecimento, que levará a uma formação integral para a cidadania participativa.

Neste ano letivo de 2016/2017 as aulas da escola EB1 de Aguim estão a decorrer nas instalações do Centro Social Nossa Senhora do Ó, centro que se revelou essencial para o funcionamento da escola durante este ano letivo. Este facto deve-se a obras de requalificação que a escola básica irá sofrer durante este ano letivo. O Centro Social de Aguim cedeu duas salas num dos seus edifícios, e foram colocados dois contentores- sala onde funcionam o 3º e 4º ano. Assim, o contentor/sala do 3º ano, que acolheu a minha turma durante as minhas intervenções, está equipado com um quadro branco e um quadro interativo (móvel). As mesas dos alunos estão agrupadas em grupos de quatro para doze alunos, e três alunos estão sentados individualmente na sala (dois por problemas de comportamento e uma em consequência de ser sinalizada como portadora de Necessidades Educativas Especiais).

### **3.3 Caracterização da turma**

A turma do 3º ano é constituída por quinze alunos, oito alunos dos quais do sexo feminino e sete do sexo masculino, com uma média de idades de 8 anos. Destes quinze alunos, uma apresenta Necessidades Educativas Especiais (NEE) e, segundo o Relatório Técnico-Pedagógico, evidencia dificuldades nas aptidões mentais específicas. Essas dificuldades são essencialmente a nível das funções mentais da linguagem, apresentando assim dificuldades específicas de aprendizagem a nível da leitura e da escrita, que se enquadram numa Dislexia/Disortografia, comprometendo seriamente as áreas dependentes da leitura e da escrita. Apresenta, assim, dificuldades a nível da estrutura fonológica (dificuldade na discriminação de pares de palavras e pseudo palavras, na identificação de palavras que rimam e na segmentação silábica). Apresenta ainda muitas dificuldades de concentração e manutenção da atenção, que influenciam negativamente o processo de aprendizagem. As principais dificuldades da aluna são devidas ao facto de ainda não conseguir ler nem escrever sem ajuda. Faz uma leitura muito hesitante e silabada, precisando de muita ajuda por parte do professor. Recentemente começou a escrever pequenas frases com as suas ideias e a responder a questionários. Na leitura e na escrita, faz confusão ao nível do fonema/grafema, omite fonemas e sílabas e faz inversões ao nível do fonema e ao nível da sílaba. Nesta turma também existem dois alunos com uma retenção (ambos no 2º ano) e um aluno com Apoio Educativo.

No que diz respeito ao aproveitamento nas diversas áreas curriculares importa referir que, na generalidade, os alunos revelam dificuldades pontuais. A maior parte dos alunos possui ritmos de trabalho satisfatórios, demonstrando interesse e motivação, embora apresentem ainda algumas dificuldades nas competências da escrita, revelando lacunas na

ortografia. O aproveitamento da turma é bom, tendo como pontos de constrangimento pouca capacidade de atenção/concentração e imaturidade.

No domínio das Expressões, os alunos demonstram criatividade e um bom nível de capacidade expressiva/comunicativa; apresentam uma boa percepção sonora e criação musical, participando com interesse e empenho. As suas disciplinas favoritas são Estudo do Meio e Expressões. As disciplinas onde apresentam maiores dificuldades são Língua Portuguesa e Matemática. Em relação ao seu comportamento dentro da sala de aula, habitualmente os alunos cumprem as regras definidas, apesar de se revelarem conversadores. A turma possui, no geral, uma dinâmica própria, os alunos são bastante participativos e motivados, mas algo barulhentos. As aulas nas quais o projeto foi realizada decorreram às terças-feiras, das 14:00 às 15:00 horas e às quintas-feiras das 15:00 às 16:00 horas.

Apenas dois dos alunos não dispõem de computador em casa nem acesso à internet. Todos os alunos da turma frequentam Atividades de Enriquecimento Curricular e todos almoçam no Centro Social Nossa Senhora do Ó, entidade que proporciona Atividades de Tempos Livres a 10 dos alunos da turma. Nesta turma a maioria dos alunos provém de um nível socioeconómico médio, sendo que nenhum tem um nível elevado. A nível de literacia, a maior parte dos pais frequentou o ensino secundário, sendo desconhecidas as habilitações de dois dos pais, por falta de informação da sua parte.

### **Caracterização socioeconómico:**

**Tabela 1**

Licenciatura		Ensino Secundário		3º Ciclo		2º Ciclo		1º Ciclo	
Pai	Mãe	Pai	Mãe	Pai	Mãe	Pai	Mãe	Pai	Mãe
1	1	6	9	4	4	2	0	0	1

No que se refere às profissões exercidas, a maioria dos pais são trabalhadores por conta de outrem.

### **Caracterização socioprofissional:**

**Tabela 2**

Trabalhador por conta própria	Trabalhador por conta de outrem	Profissão liberal	Empresário	Desempregado (doméstica)
2	25	0	0	1

Todos os alunos pertencem a famílias estruturadas, sendo que duas famílias são monoparentais, devido a abandono por parte do pai. De um modo global, as famílias participam na vida escolar dos filhos, mostrando muito interesse. Todas as famílias professam a religião Católica, à exceção de uma que é Ortodoxa.

### **3.3.1 Biografia Linguística**

A escola onde esta turma está inserida situa-se num meio rural, onde a maioria dos pais são operários fabris, pois é uma zona com alguma indústria. Logo, a maioria dos pais destes alunos terão uma situação socioeconómica média, não tendo disponibilidade financeira para viajar com os filhos, expondo-os assim a outras culturas e línguas. Todos os alunos desta turma têm nacionalidade portuguesa incluindo a menina cujos pais são ucranianos.

Todos falam português e referem a língua inglesa como a língua estrangeira que melhor conhecem, com exceção da aluna que fala ucraniano em casa. Como esta aluna não fala português em casa, revela alguma dificuldade na escrita e na fala, o que foi muito evidente no levantamento da biografia linguística.

Alguns alunos dizem ter conhecimentos de espanhol e, em relação às línguas que gostariam de aprender, muitos também referem o espanhol, alguns o francês, um dos alunos referiu a língua chinesa e outro o japonês. A maioria aprendeu Inglês na escola, nas Atividades de Enriquecimento Curricular, a partir dos 6 anos. Nesta turma grande parte dos alunos nunca visitaram outro país. No entanto, alguns visitaram Espanha, e a aluna de pais ucranianos visitou a Ucrânia.

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolha de dados:**

Esta etapa da pesquisa foi uma tarefa que exigiu tempo e muita paciência, e um esforço pessoal de cuidado e elaboração no registo de dados. Este estudo de caso, durante a sua implementação, viu a recolha de dados feita de diferentes formas, de modo a tornar mais credível e viável a interpretação dos mesmos.

A recolha de dados foi deste modo baseada nos seguintes instrumentos:

- questionário inicial e final aos alunos
- observação direta / vídeo gravação/ notas pessoais
- fichas de trabalho (no manual)
- teste sobre a unidade

Penso que todas estas técnicas de recolha de dados são muito importantes e a única forma de se conseguir realmente analisar e refletir sobre todo o processo de ensino-aprendizagem. São importantes porque todos estes dados recolhidos nos dão uma visão esclarecedora de toda a nossa prática.

### **3.4.1 Questionários**

Segundo alguns autores, o objetivo principal dos questionários é a conversão da informação obtida em dados pré-formatados, tornando assim mais fácil o acesso a sujeitos e conteúdos diferenciados. Com esta recolha de dados podemos mais facilmente aceder a um grande número de indivíduos. Por exemplo, aquando da elaboração do questionário final tive algum cuidado relativo às perguntas, pelo que tentei fazer um questionário direto e simples de responder. O questionário final foi direcionado para as aprendizagens que os alunos fizeram e como as fizeram, dado que o projeto em causa era a utilização do jogo nas aprendizagens, e foi necessário verificar se os alunos gostavam de jogar, que tipos de jogos, e se realmente aprenderam alguma coisa. Embora fosse previsível que todos os alunos mostrassem interesse nos jogos, tinham que confirmar a situação. O questionário consistia de dez (10) perguntas que foram partilhadas por mim e pelo colega da díade, Gilberto, e mais quatro perguntas direcionadas somente para o meu projeto.



### **3.4.2 Observação**

A observação é uma das técnicas mais importantes na recolha, pois permite elaborar um conjunto de notas. É através da observação que o investigador obtém provas no contacto direto com a realidade. A observação direta e a utilização da vídeo gravação foram privilegiadas neste projeto. Ajudaram-me a observar comportamentos, atitudes e aprendizagens dos alunos durante a realização das aulas, como por exemplo durante a implementação dos jogos nas aulas.

Com efeito, a minha observação em sala de aula foi levada a cabo quase na sua totalidade com a utilização da vídeo-gravação. Penso que é mais fiável, e conseguimos ver outros detalhes que muitas vezes escapam ao nosso olhar no momento da intervenção. Também utilizei um bloco de notas. Tentava sempre colocar alguma coisa no papel que achasse que fosse importante, ou que me pudesse ajudar nas minhas práticas futuras. Sintetizando, é neste contexto que insiro a observação no meu estudo, uma vez que é importante na aplicação de ambas as vertentes da metodologia (qualitativa e quantitativa), e contribui para a investigação, proporcionando uma visão mais ampla e detalhada. Com a observação direta, o registo de vídeo-gravação permite analisar e reanalisar os dados recolhidos, sempre que for necessário rever tudo, ou só partes dessa gravação. A vídeo gravação foi importante para este projeto porque este registo ajuda a registar aspetos que podem passar despercebidos numa observação direta. Portanto o registo com vídeo promove a realização do processo de autoscopia, permitindo o desenvolvimento de uma atitude reflexiva e autónoma, sendo que isto me permitiu refletir sobre as minhas práticas e melhorar o que achei que deveria melhorar.

### **3.4.3 Vídeo gravação**

Assim e para conseguir registar as observações e interações dos alunos, vídeo-gravei as sessões, visto que não posso depender apenas na minha memória como auxiliar da observação, o que levaria a que alguns dados importantes para a investigação se perdessem. Neste sentido, utilizei a vídeo gravação, com o fim de poder captar, com mais rigor, as situações e comportamentos dos alunos. Esta técnica associada à imagem em movimento ao som, permite ao investigador uma repetição fidedigna da realidade. No entanto esta técnica também tem algumas falhas, neste caso a existência de uma única câmara, surgiram assim pontos ocultos, pelo facto de haver apenas registo em vídeo a partir de um único ponto. Saliento também aqui, a tentação natural dos alunos quando se apercebem da presença de uma câmara de vídeo, de reagirem de uma forma pouco natural, querendo exhibir-se para a câmara. As crianças foram previamente informadas de que as sessões iriam ser gravadas e todos os encarregados de educação foram informados.

### **3.4.4 Fichas de trabalho / testes**

Ao longo de todas as atividades implementadas, os alunos realizaram fichas de trabalho no manual de Inglês Stars (da Areal Editores). Neste contexto, vi-me obrigada a utilizar o manual tanto na escolha da unidade como nas fichas de trabalho. A professora Ilena, professora cooperante no meu estágio, solicitou que fosse utilizado o manual, visto que, com a falta das aulas, ela iria ficar muito atrasada, e também teria que fazer uma ficha de avaliação (teste) sobre a unidade que eu iria dar. Tendo em conta as explicações da professora Ilena, eu também não queria, de modo algum, que ela fosse prejudicada no seu trabalho. Assim, consegui implementar o meu projeto utilizando o manual, o vocabulário

do manual, consegui implementar os meus jogos, e consegui implementar o meu projeto mesmo com a utilização do manual. Adaptei o meu projeto ao manual e penso que, com alguma criatividade, até consegui que tudo corresse bem e consegui encaixar os jogos e fazer algum sentido de tudo.

Faço também referência ao teste realizado, porque optei por incluir o teste na minha recolha de dados para analisar as aprendizagens dos alunos. Este teste foi realizado depois da implementação do projeto, sendo que os resultados se tornaram assim importantes para o meu projeto, pois podia aqui verificar se os jogos ajudaram na aprendizagem do vocabulário ensinado nas aulas. Os resultados foram muito positivos, dado que todos os alunos conseguiram pontuar positivamente, o que me deixou muito orgulhosa do meu trabalho.

### **3.5 Análise dos resultados**

Existem três momentos fundamentais na fase de análise de dados: a descrição, a análise e a interpretação. A descrição é a escrita de textos resultantes dos dados originais registados pelo investigador. A análise consiste no processo de organização desses dados e, por último, a interpretação, diz respeito ao processo de obtenção de significados a partir dos dados obtidos.

Tomando como referência os três momentos referidos e adequando-os ao presente estudo, posso referir que vou fazer corresponder a descrição e análise das atitudes e reações dos alunos durante a implementação do jogo aos resultados das minhas observações / vídeo-gravações. Os questionários, as fichas de trabalho, bem como alguns registos e opiniões soltas feitas pelos alunos também vão ser vistas, e a respetiva interpretação dos resultados vai ser obtida através do cruzamento dos dados recolhidos e

analisados. Para analisar os dados comecei com algum cuidado a ver várias vezes as vídeo-gravações e todos os documentos (notas, questionários) recolhidos durante a implementação do projeto.

Neste estudo aplicou-se uma metodologia de natureza qualitativa, tendo em conta que usa como fonte direta o ambiente natural, neste caso a sala de aula, permitindo assim o envolvimento dos alunos no estudo, dando condições para que respondam segundo a sua perspetiva pessoal, sendo, portanto, uma metodologia sustentada em dados observados, recolhidos e analisados de forma sistemática. Esta investigação é constituída por uma amostra de quinze alunos do 1º Ciclo do Ensino Básico, com idades compreendidas entre os 8 e os 9 anos. Todos os alunos tinham autorização dos encarregados de educação para participar neste estudo (questionários e vídeo-gravação das aulas).

### **3.6 Planificação e descrição do projeto de intervenção**

Neste projeto, a minha preocupação e estudo recaiu sobre como os alunos conseguem aprender o vocabulário com os jogos utilizados na aula de Inglês. Para a realização deste trabalho, foi desenvolvido um estudo de caso, baseado numa análise quantitativa e qualitativa, aplicado a uma turma do 3º ano de uma escola pública, com um total de 15 alunos (oito raparigas e sete rapazes). Assim, todo o meu projeto implementado nesta turma envolve as reações, as aprendizagens, a motivação, o interesse que cada aluno mostrava ao jogar os jogos na sala, como eles aprenderam, como eles reagiram.

Em suma, o pretendido com este projeto era saber se a utilização do jogo como recurso contribui para a aprendizagem do vocabulário em Inglês. Na metodologia implementada para este projeto foi elaborado um questionário inicial, uma biografia linguística dos alunos da turma, para assim perceber o conhecimento que estes alunos

tinham do Inglês ou de outras línguas que eventualmente conheceriam. Nesta turma, grande parte dos alunos, com já referi acima, conheciam outras línguas; as mais conhecidas eram para além do inglês, o espanhol, o francês, o ucraniano (porque há uma aluna ucraniana na turma), mas não tinham tido grande contacto com outras línguas. A maioria nem nunca tinha saído de Portugal, e até teve alguma dificuldade em responder corretamente às perguntas sobre as línguas. Foram também implementados três jogos diferentes: o primeiro jogo, uma espécie de caça ao tesouro, “treasure hunt”, sendo o objetivo, procurar as quatro palavras (vocabulário sobre objetos da escola) que apareciam nos papéis entregue aos alunos; o segundo jogo implementado chama-se “right – wrong”, (certo/errado) jogado com “*flashcards*” (cartões com imagens), e “*word cards*”, (cartões com palavras) sendo que o objetivo era que os alunos conseguissem colocar o “*word card*” correto na “*flashcard*” que lhe correspondia. Revelou-se um jogo bastante competitivo, mas muito produtivo a nível das aprendizagens. O último jogo, o “word forming game” (jogo de formação de palavras), que foi jogado com “*word cards*” cortadas em sílabas e onde os alunos tinham que formar palavras (o vocabulário aprendido), e as duas últimas atividades, também bastante lúdicas, mas que porventura não podem ser consideradas exatamente jogos. A primeira atividade consistia em fazer para cada adjetivo que tinham aprendido, um desenho alusivo à palavra. A outra atividade, essencialmente oral, solicitava aos alunos que apresentassem o seu brinquedo preferido ao resto da turma. Assim, como a unidade era “brinquedos”, pedi aos alunos que trouxessem o seu brinquedo preferido e o viessem apresentar à turma. Todas estas atividades, mais especificamente os jogos implementados nesta turma, foram “inventados” ou “reinventados” por mim, utilizando como base os conteúdos do manual de Inglês. Também foram entregues as respetivas fichas de trabalho (do manual de Inglês) para complementar e consolidar o vocabulário. E,

por último, um questionário final sobre todo o projeto implementado. O questionário, como foi referido, foi construído em parceria com o colega da díade, Gilberto, e era composto por dez questões gerais que eram comuns aos dois e mais quatro questões só direcionadas para as minhas aulas, visto cada um ter a sua turma e termos projetos diferentes. Saliento mais uma vez que fiz vídeo-gravações das aulas e tirei algumas notas ao longo do projeto, duas abordagens que acho muito importantes e muito benéficas para a autoavaliação que fui fazendo ao longo de todas as aulas. Penso que toda a observação é uma prática que qualquer professor desenvolve em sala de aula. É sem dúvida através da observação que muito se pode saber sobre os alunos e sobre o modo como são ou não capazes de fazer face a uma situação nova. Assim, todas as aulas foram trabalhadas com base no manual de Inglês adotado neste agrupamento para o 3º ano, o Stars, da Areal Editores. Como já expliquei anteriormente tive que implementar o meu projeto nesta turma trabalhando com o manual, desenvolvendo simultaneamente atividades pensadas por mim para conseguir aplicar o meu projeto com algum sucesso.

Nas primeiras intervenções, que decorreram em outubro, nos dias 6 e 11, o tema desenvolvido na aula foi “*Back to School*”, com o intuito de trabalhar os objetos da sala de aula. Deste modo, nesta aula, fiz a introdução do vocabulário que aparecia no manual, eram dados dez vocábulos, que são, segundo as metas curriculares, o máximo que se pode ensinar aos alunos do 1º ciclo. Portanto, no final desta unidade, os alunos deveriam ser capazes de identificar o léxico relacionado com o tema (pen, *pencil*, *notebook*, *pencil case*, *desk*, *rubber book*, *schoolbag*, *ruler*, *chair*). Deste modo, o objetivo deste jogo era que os alunos adquirissem este vocabulário de uma forma lúdica e mais divertida. O vocabulário foi introduzido aos alunos com “*flashcards*”, que tenho por hábito utilizar muito porque acho que a imagem relacionada com o vocábulo é muito importante na aprendizagem.

Quando se mostra a imagem e referimos o vocábulo, o aluno consegue fazer a ligação entre o “significante e o significado”; existe sempre uma ponte de ligação entre os dois, entre a palavra e a imagem. Nesta aula também foi realizado um “*chant*” (canção) com o vocabulário aprendido. Escolhi realizar a canção porque acho ser uma atividade também ela mais lúdica e motivadora para os alunos, para além de criar mnemónicas de memorização simples e eficazes. Esta aula teve por finalidade, basicamente, preparar os alunos para a 2ª aula, na qual iria implementar o primeiro jogo para verificar como os alunos aprendem com ele. Todas as atividades utilizadas foram pensadas por mim para melhorar as aprendizagens dos alunos, como também para não atrapalhar as aulas da professora cooperante. Na segunda aula foi implementado o jogo “*Treasure Hunt*”, uma “caça ao tesouro” um pouco diferente, mas que serviu perfeitamente o seu propósito. Foi dado um papel a cada aluno com quatro dos vocábulos aprendidos; cada aluno tinha que ler o seu papel e ir buscar os objetos que eram pedidos no papel. Este jogo correu bem. Os alunos tinham aprendido o vocabulário e esta foi uma forma de consolidar e de ver até que ponto todas as minhas estratégias aplicadas nas duas aulas tinham encaminhado os alunos para a aprendizagem desses vocábulos. O jogo aqui serviu como prova de que os alunos, mesmo sendo do 3º ano, conseguiram aprender e jogar o jogo, com pouca hesitação, e conseguiram quase todos realizar a tarefa pedida. Foi uma atividade lúdica que não desestabilizou muito o funcionamento da aula. Os alunos jogaram com bastante calma, não fiz do jogo algo muito competitivo, mas sim um jogo de aprendizagem e consolidação de vocabulário. Depois da realização do mesmo, os alunos ainda conseguiram realizar uma ficha de trabalho que estava no manual, praticando assim a escrita do vocabulário aprendido.. Esta primeira implementação do jogo correu muito bem. O jogo teve um impacto mais tímido, mas que levou a que os alunos mostrassem que tinham realmente

aprendido alguma coisa e conseguiram mostrá-lo através do jogo. Aliás, esta turma adora tudo o que tenha a ver com a aprendizagem de forma mais lúdica, mais descontraída.

As intervenções seguintes realizaram-se nos dias 15, 17 e 22 de novembro, e a unidade tinha como nome “How I play / toys, toys”, e o vocabulário trabalhado foram os brinquedos, (*plane, bike, car, puzzle, doll, ball, kite, computer game, guitar, rollerblades*). O objetivo desta unidade era que os alunos adquirissem o novo vocabulário, o identificassem e o conseguissem reproduzir e relacionar. Nesta primeira aula foram realizadas algumas atividades mais lúdicas para além do jogo implementado por mim, e fiz uma canção com os alunos no início da aula como introdução do novo vocabulário. Esta atividade foi realizada no quadro interativo, e foi uma atividade do manual em género de “karaoke”, onde a letra passava e ao mesmo tempo havia música e imagens. Esta revelou-se uma atividade em que os alunos até participaram, cantando e tentando acompanhar a canção. Nesta aula implementei um jogo que foi “inventado” por mim, servindo o mesmo propósito de todos os jogos que eu “reinventei”, para aprender o léxico, e assim aconteceu. Este jogo foi batizado com o nome “*right / wrong*” e foi fácil de conceber e de utilizar em aula. Os recursos utilizados foram os “*flashcards*” relativos a brinquedos e uns “*word cards*” que construí em cartolina e plastifiquei. O objetivo do jogo era colocar o “*word card*” na imagem correspondente. Neste jogo já foi atribuída alguma competitividade: dividi a turma em dois grupos e houve muita competição e barulho para ganhar. Penso que os alunos conseguiram atingir os objetivos com muito mais facilidade utilizando o jogo para esta aprendizagem. Refletindo posteriormente sobre a aula, acho que repeti demasiadas vezes o jogo. Podia ter ficado por somente duas vezes, mas como o jogo foi tão bem aceite e tinha corrido tão bem, cedi e permiti que se jogasse uma terceira vez. Se fosse hoje não teria cedido ao pedido deles. Analisando o jogo hoje, com toda esta distância, não



o mudaria, porque penso que mostrou perfeitamente que os alunos conseguiram aprender com eficácia o que eu pretendia, não havendo grandes hesitações quando pegavam num “*word card*” e tinham que o colocar no sítio correto. Penso que este foi o jogo que eles mais gostaram de jogar, e o jogo que os marcou mais. Realço este detalhe porque no questionário final todos referiram “o jogo como o meio de aprender a brincar” e muitos referiam este jogo. Nesta primeira aula da segunda intervenção ainda consegui que os alunos fizessem uma ficha depois de toda aquela confusão e excitação com o jogo.

Na segunda aula desta segunda intervenção decidi implementar um jogo mais calmo, mas mesmo assim direcionado para a aprendizagem do léxico. O jogo chama-se “*word forming game*” e é um jogo de formação de vocábulos: formar os vocábulos aprendidos (os brinquedos). Assim, criei cinco grupos de dez palavras, coleí-as em cartolina de cores diferentes e plastifiquei, e de seguida cortei as palavras em sílabas. Na aula distribuí cada grupo de palavras pelos alunos, também eles, em grupos de três. O objetivo era que os alunos conseguissem juntar os pedaços de papel (as sílabas) e construíssem os vocábulos que tinham aprendido. Foi um jogo mais difícil, mas muito competitivo. Todavia foi muito bem aceite pelos alunos, e mostrou claramente como eles tinham aprendido os vocábulos, verbalizando-os e escrevendo-os. Analisando este jogo que, de alguma maneira, foi diferente e mais difícil do que o anterior, penso que também consegui mostrar o quanto o aluno aprende com o lúdico, sem estar preocupado com o como se diz ou se faz bem, mas sim empenhado em aprender e em conseguir realizar as tarefas pedidas. E foi o que aconteceu neste jogo. Foi um jogo de tentativas, mas os alunos nunca desistiram de tentar concluir a tarefa. O jogo retira assim algum stress aos alunos, retira a pressão de, à frente de todos, ter que dizer e fazer bem. No jogo a pressão e stress passam para segundo plano, e o que interessa é jogar, aprender e ganhar. No fim desta aula foi pedido aos alunos que

trouxessem os seus “*favourite toys*” (brinquedos favoritos) para a aula seguinte. Assim, a atividade para essa aula seria mais direcionada para a oralidade.

Na terceira aula, para além de rever todo o vocabulário lecionado anteriormente, cantámos a canção dos brinquedos para consolidar o vocabulário. Foram introduzidos alguns adjetivos: *big/small*, *old/new*, *fast/slow* e, para consolidar este novo vocabulário, os alunos fizeram desenhos alusivos a cada adjetivo. Mesmo sendo uma atividade mais lúdica, não surtiu o efeito que eu pretendia. Os alunos desta turma não gostam muito de desenhar ou de pintar, e foi com alguma relutância que realizaram a atividade. Para ultrapassar o fracasso desta atividade fizemos então a atividade do “*favourite toy*”. Portanto, os alunos que tinham trazido um brinquedo, que foram quase todos, vieram apresentar os seus brinquedos aos colegas. Esta atividade correu muito bem e os alunos gostaram imenso de partilhar os seus brinquedos com os colegas. Eu, para tornar esta atividade ainda mais dinâmica, também tinha levado o “meu brinquedo favorito”, um fantoche que é um porquinho, e que era o brinquedo que a minha filha adorava quando era mais nova. Isto deixou os alunos muito entusiasmados, porque viram que eu também tinha um brinquedo de que gostava muito, e me trazia muitas recordações. Esta atividade teve muito êxito, correu muito bem, e os alunos foram muito participativos. Sendo uma atividade mais lúdica, mais descontraída, os alunos adoraram participar nela. Estas atividade, mesmo não sendo um jogo de competição, os alunos praticaram a oralidade e o vocabulário. Foi uma atividade que eles gostaram imenso, penso que foi o ponto alto da aula

O presente projeto, intitulado *O jogo como recurso de aprendizagem do léxico nas aulas de Inglês no 1º CEB*, foca o recurso ao jogo para ensinar o vocabulário nas aulas de Inglês. O jogo é visto como atividade pedagógica extremamente motivante e relevante para

os alunos e, como é referido e definido por Brewster (2002:172), como “...any fun activity which gives young learners the opportunity to practise the foreign language in a relaxed and enjoyable way....”

Logo a implementação do jogo é o ponto fulcral do meu projeto, atividade motivante e divertida que proporciona a aprendizagem de vocabulário. Os jogos neste projeto são executados em grupo, mas também alguns individualmente, sendo que desenvolvem capacidades de cooperação e interajuda.

No final do meu projeto concluí que a utilização do jogo nas aulas de Inglês não só ajudou imenso os alunos na aprendizagem do vocabulário, como também os alunos gostaram muito da utilização do jogo nestas aprendizagens. Sendo assim, este provou ser um aliado muito importante para ajudar nas aprendizagens e na motivação dos alunos.

Estou ciente de que a utilização de atividades mais lúdicas, os jogos, as canções utilizadas no meu projeto, proporcionaram a aquisição da língua oral e escrita de uma forma mais descontraída, fazendo com que os alunos se sentissem mais à vontade para aprender, motivados em esforçarem-se na busca do conhecimento e sentir prazer em aprender. Por conseguinte, o jogo ajudou muito na aquisição do léxico e a sua aceitação total por parte dos alunos, foi fundamental para o meu projeto.

O objetivo deste projeto foi tentar compreender qual a reação criada nos alunos aquando da utilização do jogo, e analisar o potencial deste recurso, bem como a capacidade de os alunos conseguirem desenvolver competências com este recurso. Isto é, analisar a influência que estes jogos didáticos têm no processo de ensino-aprendizagem e verificar os resultados refletidos pela implementação do jogo nas minhas aulas. Sendo o jogo um instrumento e um processo de interação entre os alunos, permite que os alunos aprendam os valores de grupo, atingindo vários objetivos relacionados com a cognição, com a

socialização, como também a criatividade. Com isto o jogo ganha um espaço importante como ferramenta de aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno, desenvolvendo vários níveis de experiências pessoais e sociais. Sabendo que existe um leque variado de jogos, como os simbólicos, motores, intelectuais ou cognitivos, individuais ou coletivos, revela-se assim a multiplicidade de fenómenos incluídos na categoria jogo. O autor Jean Piaget (1978) também se debruçou sobre o conceito de jogo, e interessou-se pelo fenómeno por ser uma atividade privilegiada que permite observar a evolução da capacidade semiótica, e o desenvolvimento moral e social da criança. Como refere Neto (2003), o jogo é uma das formas mais comuns do comportamento. O jogo é um instrumento de desenvolvimento e um processo de interação entre a criança e o meio ambiente, que leva a criança a aprender os valores do grupo no confronto e no respeito de ideias e vontades dos outros.

Em suma, as vantagens da utilização do jogo são a facilidade de fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno. O jogo requer a participação ativa do aluno na construção do seu conhecimento, favorece o trabalho em equipa que, por sua vez, vai desenvolver a criatividade e a competição saudável. Penso que foi o que consegui com os jogos implementados nas minhas aulas. Consegui uma competição saudável, proporcionei conhecimentos novos e alguma criatividade e diversão.

Penso que para os jogos funcionarem de um modo motivador, precisamos de criar materiais atrativos que devem, assim, despertar a curiosidade e a vontade de aprender de uma forma entusiástica. Desta forma, o jogo vai conferir ao aluno um papel ativo na construção de novos conhecimentos, o que vai permitir que ele aprenda o fazer, o relacionar, o constatar, o comparar, o construir e o questionar.

## **Capítulo IV**

### **4.1 Apresentação e análise de dados**

Como já referi acima, ao longo do projeto foram utilizadas diferentes técnicas de recolha de dados em diferentes fases do mesmo, entre elas a observação direta, onde se pretendia entender os fenómenos durante o desenrolar dos jogos em aula. Para isto também vídeo-gravei as aulas nas quais os jogos foram implementados, para mais tarde analisar de modo mais aprofundado as reações dos alunos às atividades em sala de aula e analisar os seus diferentes comportamentos a cada passo da aula. Como referi, também utilizei o questionário, e aqui vou mencionar somente o questionário final que teve mais peso nesta análise. O questionário final, era constituído por perguntas diretas, fechadas nas quais não era exigido ao aluno uma resposta estruturada. Também houve algum cuidado na sua apresentação formal, tendo em conta a clareza, simplicidade e objetividade. Este questionário foi elaborado com questões que serviam tanto para as minhas aulas como para as do meu colega de estágio Gilberto. No final do questionário havia quatro perguntas especificamente vocacionadas para cada um dos nossos trabalhos.

Sendo assim, a técnica mais usada foi a vídeo-gravação, que foi utilizada em todas as minhas aulas de intervenção. A grande maioria dos dados para a caracterização das práticas didático-pedagógicas de professores tem sido recolhidas mediante opção pela vídeo-gravação. Esta tecnologia é considerada uma das melhores formas de registar o que se passa nas aulas, método que permite analisar a mesma passagem quantas vezes for necessário, no intuito da sua descrição mais detalhada. Também o inquérito por questionário é usado com frequência em estudos de caso, quando se pretende aceder a um grande número de indivíduos que fazem parte de uma determinada organização ou de um

determinado contexto social. Para além destas duas técnicas também utilizei a observação natural e direta, realizada em contexto (sala de aula), observando os alunos enquanto jogavam os jogos implementados nas minhas aulas.

Uma vez que no decorrer da minha prática pretendia analisar também o envolvimento da criança na realização dos jogos, importou perceber como podia proceder a essa análise. Assim, e baseando-me na escala de Leavers, que utilizei durante o processo de intervenção para avaliar a minha ação. A escala de envolvimento da criança possui duas componentes: a primeira, uma lista de indicadores de envolvimento que devem constituir-se meios para uma melhor compreensão do observador, permitindo-lhe apreciar o envolvimento da criança, que são, neste caso, concentração, energia, expressão facial e postura, tempo de reação e satisfação. A segunda, os níveis de envolvimento, numa escala de cinco pontos: nível 1 - sem atividade; nível 2 - atividade frequentemente interrompida; nível 3 - atividade quase contínua; nível 4 - atividade contínua com momentos de grande intensidade e o nível 5 - atividade intensa prolongada.

O recurso à grelha de observação do envolvimento da criança foi um dos instrumentos de geração de dados utilizado no decurso do trabalho desenvolvido ao longo da minha prática. A análise dos dados recolhidos para cada uma das atividades de aprendizagem (os jogos) traduz-se num gráfico que permite fazer uma leitura do envolvimento das crianças nas diferentes atividades.

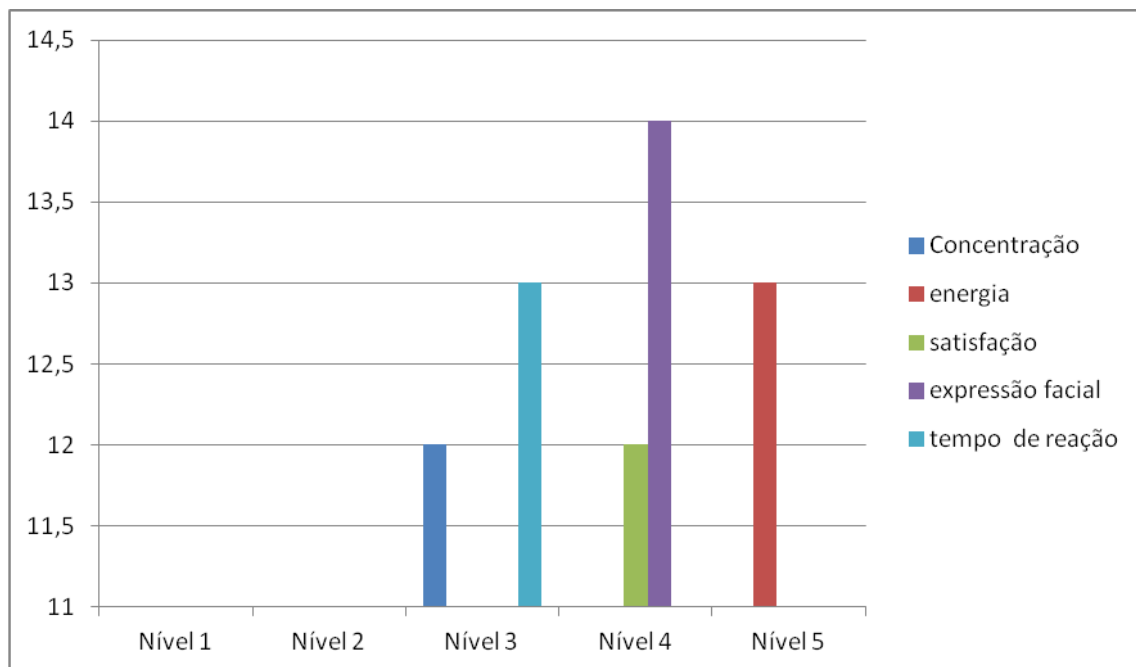


Gráfico 1: Análise do jogo “*Treasure Hunt*”

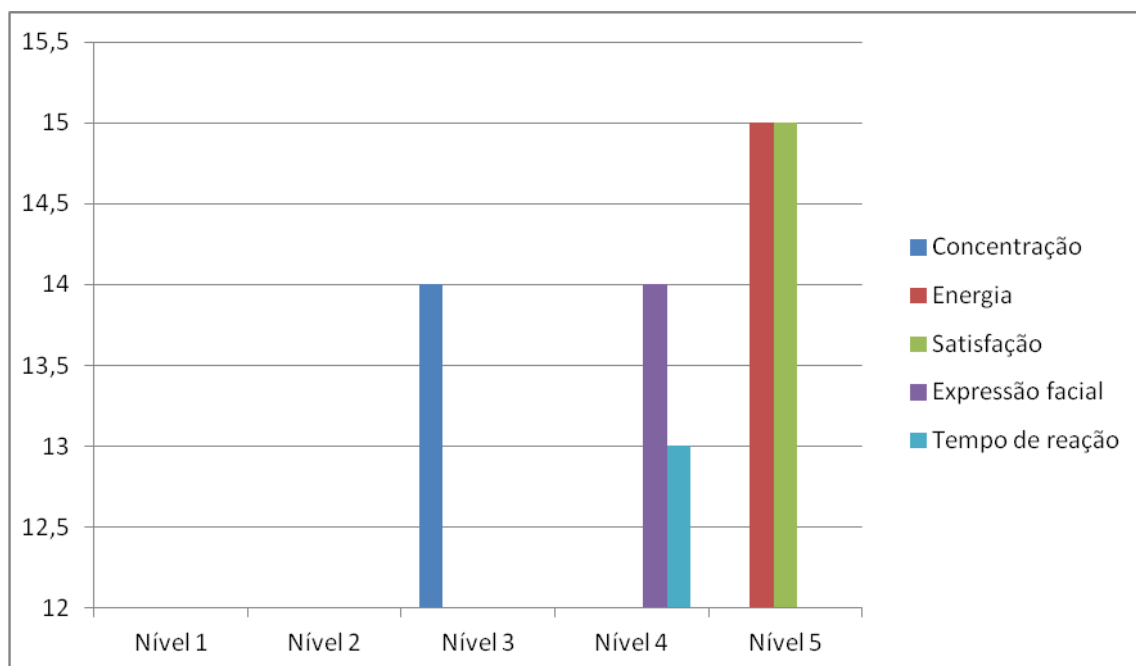


Gráfico 2: Análise do jogo “*Right/Wrong*”

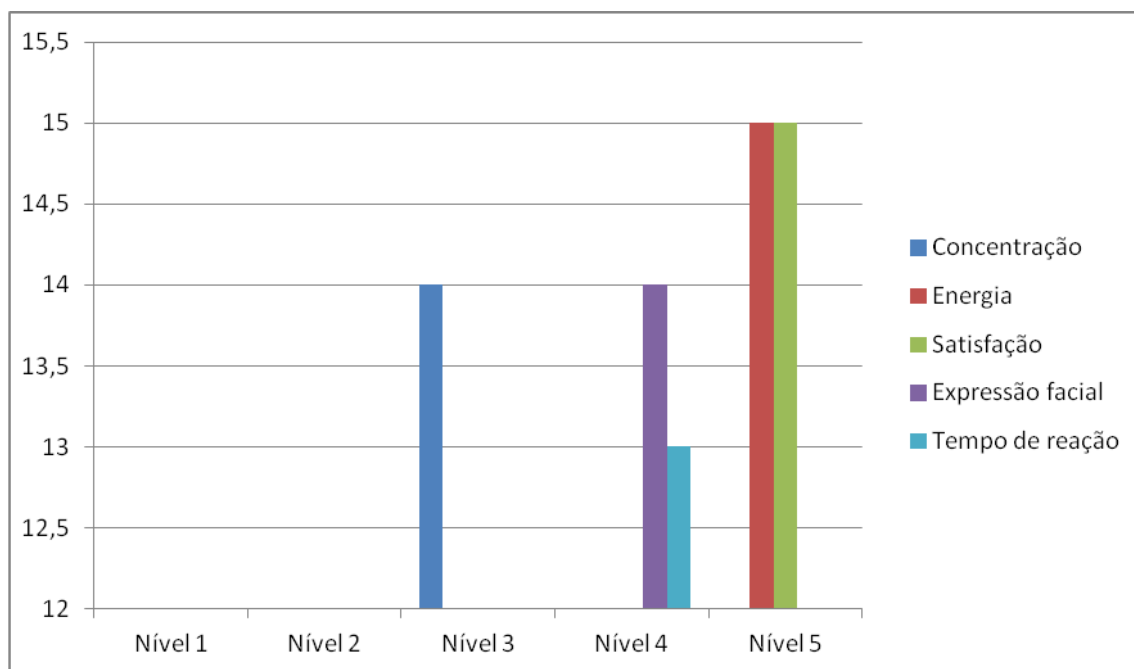


Gráfico 3: Análise do jogo *“Forming words”*

Como já referi, os instrumentos de recolha assumiram várias formas para tentar dar maior credibilidade ao trabalho. Deste modo, a recolha de dados para este relatório começou no início do estágio pedagógico, em setembro, com um inquérito inicial sobre a biografia linguística dos alunos. Neste inquérito, as perguntas foram mais dirigidas ao nível das aquisições e conhecimentos dos alunos em relação às diferentes línguas que conheciam ou com as quais teriam já tido contacto. Nesta recolha verificou-se que a maioria dos alunos desta turma não tinha tido grande contacto com outras línguas, para além da língua inglesa, e este contacto aconteceu unicamente nas Atividades de Enriquecimento Curricular na escola. Verifiquei também que a maioria dos alunos (98%) começou a aprender o Inglês no 1º ano do ensino básico. Este questionário não veio trazer grande novidade nem se revelou de grande importância para o trabalho, ou melhor, esta escola encontra-se numa zona rural, onde a maioria das pessoas trabalham nas fábricas locais e



não dispõem de meios para viajar ou para outro género de contacto com outras línguas ou culturas.

Esta observação foi complementada com a vídeo-gravação das aulas. Estas vídeo-gravações acabam por nos mostrar os pormenores que por vezes nos escapam a “olho nu”. Ajudam a ver as reações dos alunos, os seus comportamentos aquando da sua participação nos jogos. Esta tecnologia é considerada uma das melhores maneiras de se ter acesso à descrição do que se passa nas práticas didático-pedagógicas, permitindo analisá-las quantas vezes for necessário.

Para além das gravações também utilizei as fichas de trabalho do manual de Inglês que, como quase todos os instrumentos de recolha, são importantes para verificar as aprendizagens dos alunos. As fichas foram realizadas sem grande dificuldade por parte dos alunos, demonstrando que as aprendizagens com os jogos funcionam tão bem ou melhor do que da maneira “tradicional”. Nesta turma, houve apenas dois alunos que apresentaram alguma dificuldade na realização das tarefas pedidas. Um, por apresentar algumas dificuldades na aprendizagem e também alguma distração, e o outro por necessidades educativas especiais. Sendo assim, as fichas comprovam que os alunos aprenderam e conseguiram demonstrá-lo ao efetuar todos os exercícios propostos por mim. Também referi os testes que foram efetuados depois das minhas intervenções. Estes testes acabaram por ter alguma importância, pois refletiam aquilo que os alunos tinham aprendido com as minhas intervenções. Com isto, podia, de algum modo, retirar algumas conclusões sobre as aprendizagens dos alunos, e realmente acabou por comprovar que os alunos também conseguem aprender com os jogos. 98% dos alunos conseguiu uma nota acima dos 90%, o que me deixou extremamente feliz e realizada.

## 4.2 Análise do questionário final

O questionário final debruçou-se sobre toda a prática docente nesta turma. As questões foram direcionadas para a aprendizagem do vocabulário (em Inglês) com os jogos aplicados durante a minha prática nesta turma. O questionário era constituído por 10 perguntas gerais (que serviam para a mim e para o Gilberto), e mais quatro perguntas direcionadas somente às minhas aulas. Analisei o questionário com mais pormenor porque acho que é o instrumento de recolha que reflete todo o trabalho que efetuei durante os quatro meses em que estive a estagiar nesta turma.

Assim a 1ª questão perguntava: **“Gostas das aulas de Inglês? Porquê?”** Todos os 15 alunos reponderam que sim, variando a resposta no *porquê*. Algumas respostas foram: *“porque aprendemos uma língua diferente”*; *“fazemos coisas muito divertidas”*; *“aprendemos mais”*; *“porque temos feito jogos”*; *“aprendemos coisas que não sabemos”*; *Gosto de línguas estrangeiras*; *“ensino a minha mãe e aprendemos”*; *porque posso ensinar os meus filhos*; *“gosto de aprender Inglês”*; *“porque jogamos jogos”*; *porque assim quando for a Londres já sei falar Inglês*; *porque costumamos fazer jogos*; *“aprendo muito em Inglês”*; *“porque aprendemos, cantamos e brincamos”*; *“porque assim ensino a minha família”*; Como se pode verificar as respostas são variadas, e muito pessoais, havendo alunos já a pensarem em poder ensinar os filhos, como também a sua família.

A segunda questão perguntava: **“A tua família acha importante aprender Inglês?”** Também aqui todos os 15 alunos responderam que sim, havendo ainda 7 alunos que justificaram a sua resposta com: *“é para aprender mais”*; *“porque querem que eu aprenda”*; *“porque eu gosto de aprender Inglês”*; *“a minha mãe, pai também sabem”*; *“porque posso ouvir uma pessoa que fale Inglês e assim eu sei”*; *“porque eles não*

*sabem*”; Também aqui os alunos são muito diretos nas suas respostas e sabem bem para que serve uma língua estrangeira.

Na terceira questão a pergunta era: **“O teu professor ajuda-te a gostar mais de Inglês?”** Esta pergunta obteve 14 respostas afirmativas e um *“mais ou menos”*. Esta resposta deixou-me bastante feliz e orgulhosa com o meu trabalho, visto ter conseguido pelo menos chegar a quase todos os alunos nesta turma, o que é importante nesta faixa etária, pois faz com que os alunos se sintam apoiados e mais motivados para a aprendizagem.

A quarta pergunta era: **“É difícil aprender uma língua estrangeira? Porquê?”** Nesta pergunta, oito dos quinze alunos responderam que sim. Ao justificarem as suas respostas apareceram afirmações do tipo: *“não percebo”*; *“porque não tenho jeito”*; *“porque é uma língua diferente”*; *“não se percebe quase nada”*; *“eu só sei falar português e francês”*; *“tem coisas que não sabemos dizer”*; *“porque estamos a aprender Inglês e português”*. Das restantes respostas, cinco são *“não”* e também são justificadas com *“porque aprendo lentamente”*; *“porque eu percebo um pouco de Inglês”*; *“porque é fácil aprender”*; *“porque eu percebo mais ou menos”*. As restantes duas revelam *“um bocado”* e *“mais ou menos”*, justificando respetivamente, *“porque não consigo soletrar bem as palavras”* e *“porque ainda não sei”*.

Na quinta pergunta os alunos tinham que escolher de entre oito opções (podiam escolher mais do que uma) constantes na pergunta **“Como gostas de aprender Inglês?”** As repostas referiram algumas atividades que tinham sido feitas nas aulas, entre elas: fichas de trabalho, exercícios dos manuais de Inglês, jogos, música, quadro interativo, faz-de-conta, histórias, e imagens do vocabulário (*flashcards*). Nesta questão fiz um levantamento das respostas a que cada aluno respondeu. Assim, todos os alunos (15)

responderam *os jogos*, doze responderam *música*, oito quadro *interativo*, sete referiram *as histórias*, cinco escolheram o *faz de conta*, quatro os *flashcards*, e por fim, com um aluno cada, respetivamente, *fichas de trabalho* e *exercícios dos manuais*. Mas aqui também está bem patente a importância que os alunos dão aos jogos, aparecendo no primeiro lugar das suas escolhas.

A sexta pergunta referia-se objetivamente às minhas aulas: **“Nas aulas da professora Fátima quais as atividades de que mais gostaste? Porquê?”**. Nesta questão, sete dos quinze alunos referem só os *jogos*. Quatro referem “*jogos e músicas*”; e, dois alunos gostaram “*de tudo o que tinha sido feito*”. Ainda houve um aluno que referiu “*pintar desenhos e jogar jogos*”, enquanto outro referiu “*gostar de jogos e da professora Fátima*”, resposta que me deixou extremamente satisfeita. Nesta questão as justificações do “porquê” variam entre: “*porque são divertidas*”; “*faz-me divertir*”; “*é fixe*”; “*porque eu gosto de cantar e competir nos jogos*”; “*porque decoro melhor*”; “*é mais divertido*”; “*eu gostei de tudo*”; “*porque é divertido aprender e ao mesmo tempo estar a jogar um jogo*”; “*porque aprendo mais*”; “*porque aprendi a brincar*”. As justificações revelam bem que os alunos tiveram consciência de que aprenderam enquanto jogavam: essa realidade está bem patente nas respostas, ou melhor, nas justificações que apresentaram. Refletindo sobre estas respostas, apercebi-me de que todos os alunos gostaram dos jogos porque realmente “aprenderam a brincar”. Acho que isso é que é o mais importante, aprender sem “stress” e sem pressão de aprender, de estar certo ou errado, mas brincar e aprender ao mesmo tempo.

A sétima pergunta era: **“Qual foi a atividade de que menos gostaste?”**. Nesta questão sete alunos responderam “*gostei de todas*”, dois alunos responderam “*não sei*”, outro aluno respondeu que tinha sido “*a música dos toys*”, justificando com “*porque achei*

*estranho*”, enquanto que outro referiu “*dos trabalhos do manual*”, dando a justificação “*porque dá trabalho*”. Outro aluno ainda respondeu “*fichas de trabalho*”, justificando “*porque não gosto de escrever*”, havendo um aluno que não deu resposta alguma..

A oitava pergunta inquiria: “**Que atividades das aulas da professora Fátima gostavas de voltar a fazer?**”. Dos quinze alunos, doze referiram “*todas*”, um dos alunos respondeu “*sim*”, que penso que não entendeu a pergunta, ou simplesmente gostou de tudo. Outro dos alunos respondeu que “*gosta porque aprende muito mais depressa*”. Penso que este aluno também não deve ter entendido a questão.

Na nona pergunta do questionário, os alunos tinham que escolher de entre as quatro respostas referidas: “*gosto muito de participar*”, “*quer agradar à minha família*”, “*os meus colegas também participam*”, “*quer agradar à minha professora*”, podendo escolher mais do que uma hipótese. A pergunta era: “**É importante participar nas atividades? Porquê?**” Assim, nove alunos responderam que gostavam de participar, 11 responderam que queriam agradar à família, sete disseram que os colegas também participaram e 12 referiram que queriam agradar ao professor. Por esta amostra considero que estes alunos também participaram para me agradar, para mostrar que sabem e que aprenderam.

Nesta pergunta, os alunos tinham também uma questão sobre as atividades realizadas, e era dividida em duas partes, consegui e não consegui. A primeira afirmava “**Conseguir realizar as atividades porque**”. Também aqui os alunos podiam escolher mais do que uma hipótese. Entre as respostas, onze alunos responderam que “*gostam de participar*”, três escolheram “*sei muito Inglês*”, seis responderam “*recebi ajuda*”, nove escolheram “*gostei da atividade*”, nove disseram que “*eram inteligente*”, oito escolheram “*sou muito curioso*”, onze disseram “*gosto de desafios*” e por fim onze escolheram “*esforcei-me*”. A segunda parte da pergunta referia: “**Não conseguir realizar as atividades**

**porque**". Também aqui havia oito hipóteses das quais os alunos poderiam escolher mais do que uma. Nesta questão, das oito hipóteses possíveis, os alunos somente escolheram cinco: "*não sou inteligente*" teve uma escolha, "*sei pouco Inglês*" teve quatro escolhas, "*não sou curioso*" também foi escolhido uma vez, outro escolheu "*não gosto de desafios*", e por fim, "*não me esforcei*" também foi escolhido uma vez. Os restantes 10 não responderam à questão. Retirei destas "não respostas", embora de modo especulativo, que, porventura, conseguiram realizar as atividades que foram propostas, e por isso não sinalizaram nenhuma das justificações.

A décima questão pedia aos alunos "*cinco adjetivos diferentes para descrever as aulas que tiveste com a professora Fátima*". Assim, os adjetivos mais utilizados foram "divertidas" (13 vezes); "interessantes" (8 vezes); "engraçadas" (7 vezes); "desafiantes" (6 vezes); "agradáveis", "fixes" e "maravilhosas" (3 vezes); "competitivas", "giras", "espantosas", e "fantásticas" (2 vezes); e "porreiras", "fáceis", "curiosas", "incríveis", e "calmas" (1 vez). Olhando para esta panóplia de adjetivos utilizados pelos alunos, considero que as minhas aulas até correram bem: todos os adjetivos utilizados foram bastante positivos.

Este questionário, que foi elaborado em conjunto com o colega Gilberto, tinha para além das perguntas já analisadas, e como já referi várias vezes, quatro perguntas referentes somente às minhas aulas. São perguntas mais diretas e mais direcionadas para as minhas intervenções. A primeira pergunta desta parte era: **"Dos três jogos que fizeste nas aulas de Inglês de qual gostaste mais? Porquê?"**. A esta pergunta, seis alunos responderam o "*jogo right-wrong*"; dois responderam "*o caça ao tesouro*"; três alunos o "*formar palavras*"; dois dos alunos não deram qualquer resposta e dois reponderam "*todos*".

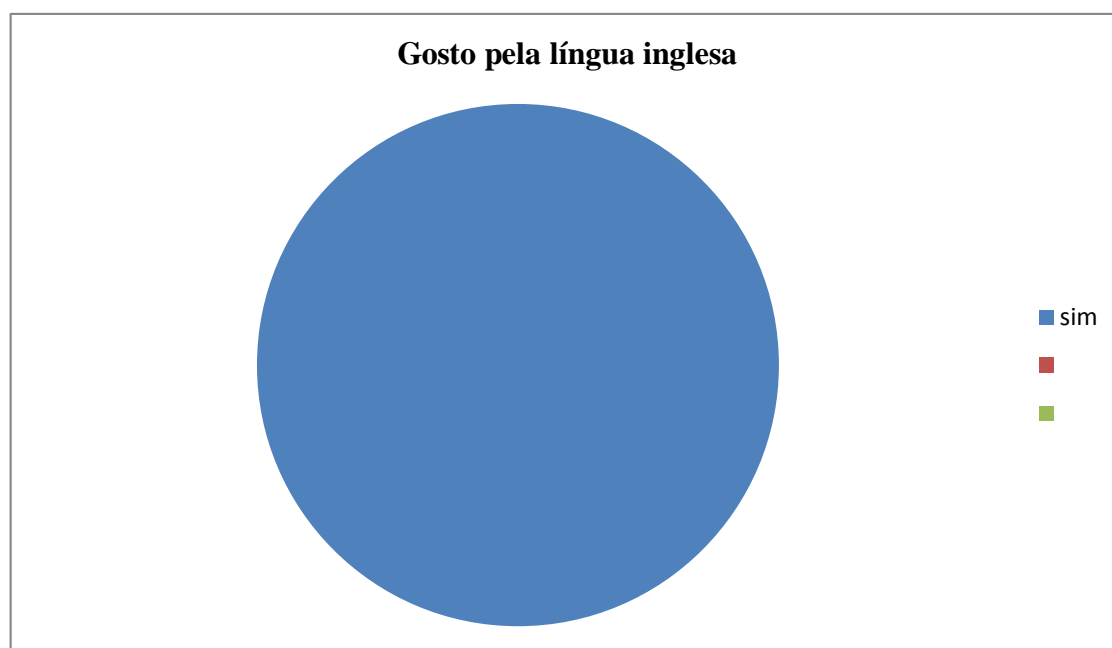
A segunda pergunta desta segunda parte perguntava: **É mais fácil memorizar o vocabulário quando a professora utiliza os jogos? Porquê?** A esta pergunta treze alunos responderam que sim, e dois não deram resposta alguma. Os treze alunos justificaram a resposta com algumas frases curiosas e bastante significativas em relação aos jogos implementados nas aulas. As frases foram: “porque foi desafiante”, “porque é mais fácil e lembra-me melhor das palavras”, “porque decoro melhor”, “é mais fácil”, “é muito mais divertido e aprendo”, “porque gosto”, “porque são divertidas”, “memorizo mais depressa”, “porque quase não me esqueço”, “porque aprendo mais com jogos”, e por fim, “porque aprendo melhor com jogos”. Analisando estas respostas é bem visível por parte dos alunos a facilidade que é aprender com jogos, fácil, divertido, e conseguem decorar melhor. Estas respostas vêm validar o objetivo deste projeto, nomeadamente na dimensão de que os alunos conseguem aprender, mesmo a brincar.

A terceira pergunta desta segunda parte era: **“Gostas de fazer jogos em grupo (como fazemos), ou gostarias de fazer jogos individualmente?”**. Nesta questão, treze dos quinze alunos reponderam que preferiam em grupo. Somente um aluno respondeu sozinho, e outro não respondeu a esta questão.

A quarta pergunta desta segunda parte perguntava: **“Como foi aprender Inglês com jogos?”**. Nesta questão obtive várias respostas, mas, no entanto, todas bastantes positivas. As respostas foram: *“foi fixe aprender Inglês com jogos”, “é engraçado e gosto”, “muito divertido”, “muito bom”, “foi divertido”, “foi bom”, “decoramos as palavras”, “foi fixe”,* e, por fim, *“foi muito, muito, muito fixe”*. Depois de analisar todas estas questões deste questionário final, o qual achei importantíssimo para o meu trabalho, podemos concluir que os jogos foram o ponto alto nestas aulas. Em todas as questões, a quase totalidade dos alunos referiu uma maneira ou outros jogos e descreveram-nos como

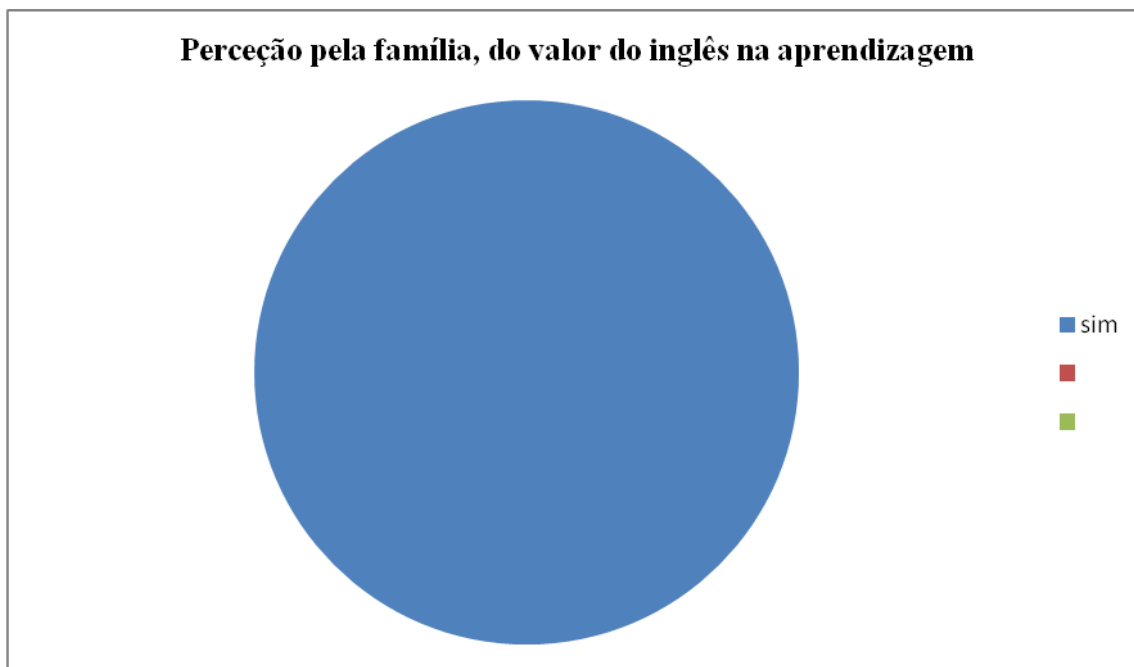
divertidos, interessantes, desafiantes, entre outros adjetivos utilizados. Dado que é possível, do ponto de vista dos objetivos do questionário e das respostas que dele retirámos, relevar um conjunto de categorias simultaneamente apriorísticas e emergentes. Penso que o pretendido, com a presente intervenção, que era ensinar o vocabulário em Inglês com recurso a jogos, de uma forma mais lúdica e divertida, foi atingido, surtindo o efeito pretendido nos alunos, revelando de forma evidente nas respostas que foram sendo explicitadas ao longo da nossa análise.

Sendo assim, emergem do questionário as seguintes categorias que passamos a expor, a título de síntese, nos gráficos abaixo:



**Gráfico 4: Categoria 1**

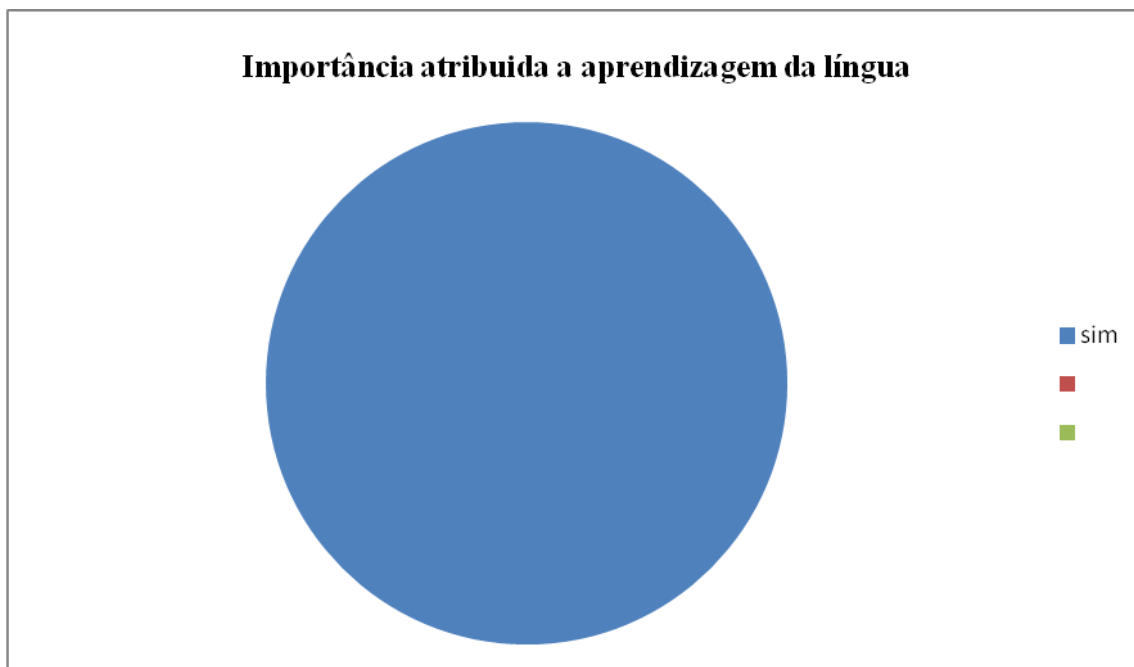




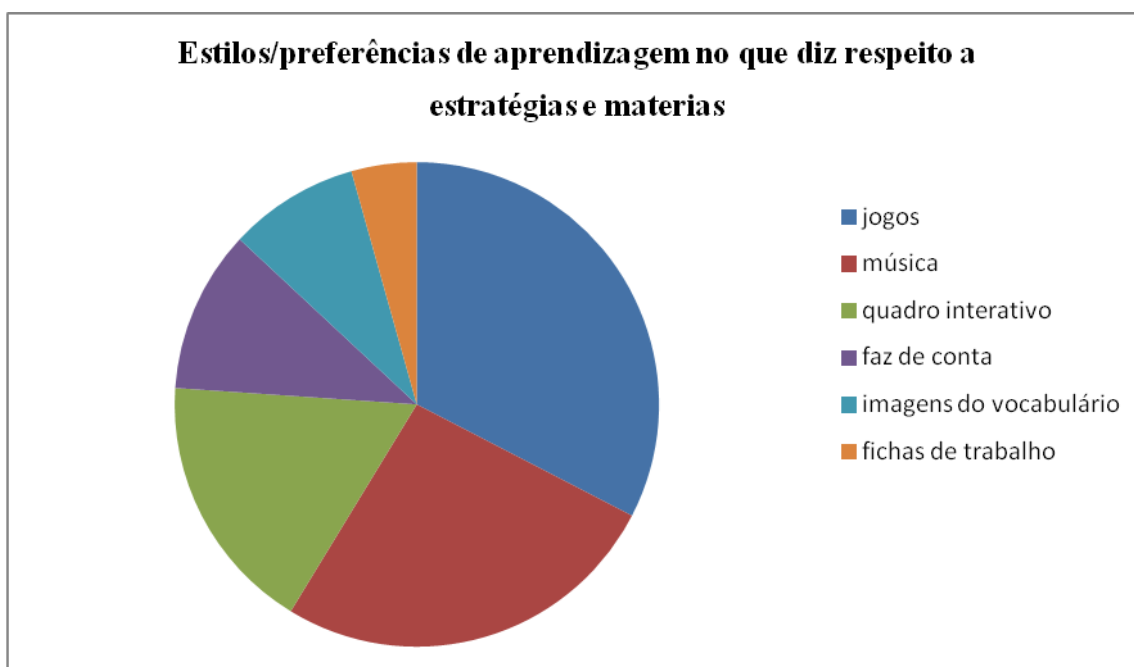
**Gráfico 5: Categoria 2**



**Gráfico 6: Categoria 3**



**Gráfico 7: Categoria 4**



**Gráfico 8: Categoria 5**

## **Capítulo 5**

### **5.1 Conclusão**

O objetivo deste trabalho passava pela observação da reação dos alunos ao uso dos jogos na aula de Inglês no 1º ciclo do Ensino Básico, trabalho que se enquadra dentro das teorias dos últimos anos que consideram que os jogos aumentam os níveis de motivação dos alunos no que concerne à aquisição de uma língua estrangeira.

Ao longo das aulas observei que as atividades com recurso aos jogos obtiveram da parte dos alunos bastante mais receptividade, uma vez que aprendiam os conteúdos em cada sessão, mas faziam-no de uma forma mais lúdica. Os jogos conseguiram baixar o nível de ansiedade, melhorando a participação e o desempenho dos alunos.

Os recursos didáticos utilizados ao longo das aulas de Prática de Ensino Supervisionada foram escolhidos como sendo recursos facilitadores de um ensino mais dinâmico e mais interativo. Como todos sabemos, nem sempre tudo corre como queremos, nem todas as aulas correm exatamente como planeamos, e como é sabido há sempre aspetos menos positivos que podem acontecer. Primeiro, porque estamos a lidar com crianças que são imprevisíveis, e segundo nem sempre as atividades planeadas surtem o efeito que queremos. A planificação de uma aula não é uma tarefa fácil, para além de ter de se preparar uma aula que cumpra todos os requisitos curriculares, esta também tem que ser interessante para os alunos. Com isto, o jogo torna-se uma ferramenta excelente para tornar as aulas mais interessantes e também permite praticar estruturas mais variadas e adquirir conhecimentos socioculturais. Pela facilidade em conseguir introduzir o jogo a qualquer momento no processo educativo, este pode desempenhar várias funções, desde a de ser o centro da atividade, ou simplesmente funcionar como um elemento para apresentar um novo conteúdo, um complemento ou simplesmente uma revisão do vocabulário já lecionado. O jogo pode assim ser utilizado como técnica eficiente na tentativa de igualar

ou minimizar diferentes níveis de conhecimentos. Através do jogo o aluno habitua-se a superar obstáculos com prazer, o que o prepara para a vida em sociedade. Com isto, para o aluno, o jogo tem, ou melhor, deve ser sempre uma atividade em grupo, na qual todos são iguais, mas detentores de diferentes experiências do mundo. Sendo assim, as aulas lecionadas tiveram um resultado bastante positivo, algo que me deixou extremamente satisfeita e me enriqueceu, tanto a nível pessoal com profissional.

Ao longo dos tempos, o jogo tem sido avaliado como aspeto fundamental na formação do individuo. Quando as atividades lúdicas são utilizadas, nomeadamente os jogos, os alunos demonstram estar mais atentos e empenhados nas aulas, sentem-se mais à vontade, mais motivados, aprendem e, conseqüentemente, melhoram o seu desempenho. Com isto penso que os jogos deveriam ser uma parte relevante do processo de ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras. Tendo em conta todas estas vantagens, também elas realçadas na literatura da área, e através da sua comprovação na minha prática de Ensino Supervisionado, pude assim constatar que os jogos didáticos são definitivamente mais motivadores, ajudam na compreensão e na memorização do vocabulário, e fazem com que os alunos sejam mais ativos no seu processo de aprendizagem. Cabe assim ao professor adotar uma metodologia mais interativa e mais motivadora que vá ao encontro das necessidades dos alunos, sem, é claro, descurar a utilização de outros métodos de ensino, e tendo sempre a perspectiva de que a aprendizagem deve ser efetiva.

No final do meu projeto concluí que a utilização do jogo nas aulas de Inglês não só ajudou imenso os alunos na aprendizagem do vocabulário, como também os alunos gostaram muito da utilização do jogo nestas aprendizagens. Sendo assim, este provou ser um aliado muito importante para ajudar nas aprendizagens e na motivação dos alunos.

Estou ciente de que a utilização de atividades mais lúdicas, os jogos, as canções utilizadas no meu projeto, proporcionaram a aquisição da língua oral e escrita de uma forma mais descontraída, fazendo com que os alunos se sentissem mais à vontade para aprender, motivados em esforçarem-se na busca do conhecimento e sentir prazer em aprender.

Em suma, as vantagens da utilização do jogo são a facilidade de fixação de vocabulário já aprendido de uma forma motivadora para o aluno. O jogo requer a participação ativa do aluno na construção do seu conhecimento, favorece o trabalho em equipa que, por sua vez, vai desenvolver a criatividade e a competição saudável. Penso que foi o que consegui com os jogos implementados nas minhas aulas. Consegui uma competição saudável, proporcionei conhecimentos novos e alguma criatividade e diversão.

Acabado o período das Práticas de Ensino Supervisionado fiquei com a plena consciência de que fiz o meu melhor, que neste momento possuo bastantes ferramentas para dar continuidade a uma prática de ensino voltada para a dinamização das minhas aulas. Sei também que esta minha breve passagem por esta turma deixou nos alunos e em mim boas lembranças.

*Tell me and I Forget*

*Teach me and I remember*

*Involve me and I Learn*

Benjamin Franklin (desconhecida)<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> <https://www.brainyquote.com/quotes/quotes/b/benjaminfr383997.html>. Retirado da internet em 21 de janeiro 201

## Referências Bibliográficas

- Abreu, C. (2006) Jogos Rápidos na Sala de Aula do 1º ao 12º ano; Porto, Porto Editora.
- Alarcão, I. (2001). Professor investigador. Que sentido? Que formação? In B. Campus (Ed.), *Formação profissional de professores no ensino superior* (pp.21-31) Porto: Porto Editora.
- Alarcão, I., & Moreira, M. A. (1997) A investigação ação como estratégia de formação inicial de professores reflexivos. In I. Alarcão. *O professor reflexivo* (pp.120-135) Porto: Porto Editora.
- Alves, L. (2010). O jogo como recurso de aprendizagem. Revista Psicopedagogia, Vol.27, nº 83, São Paulo. Disponível em: [http://pepsic.busalavd.org/scielo.php?pid=s010384862010000200013&script=sci\\_arttext](http://pepsic.busalavd.org/scielo.php?pid=s010384862010000200013&script=sci_arttext).
- Andrade, C. D. (citação). Disponível em: <https://pensador.uol.com.br/frase/NjI2MzYw/>.
- Bettiol, E. (2001). Can learners be motivated to speak a foreign language through the use of games? In Linguagem em (Dis)curso, 2. Disponível em: [http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Linguagem\\_Discurso/article/view/203/231](http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Linguagem_Discurso/article/view/203/231).
- Brewster, E.G. & Girand, D. (2002). The primary English teachers' guide. Essex: Pearson Education Limited
- Brewster, E.G., & Girand, D. (2005). A língua Inglesa no 1º ciclo do ensino básico. Lisboa; Livros Horizonte.
- Brougère, G. (2000). Brinquedo e cultura; 3ed. São Paulo Cortez.
- Cameron, L., (2001). Teaching English to young learners. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dallabora, S. (2004). O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. Revista de Divulgação Técnico-científico do ICPQ. (Instituto de Ciência Tecnológica e Qualidade).
- Dias, A.P. & Costa, A. A. (2009). A perspectiva do jogo em sala de aula: uma análise Psicopedagógica. Rev. Psicopedagogia. Disponível em: <http://documentslide.com/documents/a-perspectiva-do-jogo-em-sala-de-aula.html>.
- Duarte, J. A. (2009). O jogo e a criança. Escola Superior de Educação João de Deus, Mestrado em Ciências da Educação.

- Ersoz, A. (2000). Games for Language learning, The Internet TESL Jornal, Vol. VI, No. 6.  
Disponível em: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:bE7b866Z138J:www.teflgames.com/why.html+&cd=3&hl=pt-PT&ct=clnk&gl=pt>.
- Friedman, A. (1996). Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna.
- Kim, L. S. (1995). Creative Games for the language Class; Forum V.33, n.1, January/March 1995. Disponível em: <http://www.teflgames.com/why.html>?
- Kishimoto, T. M. (1998). O jogo e a educação infantil; São Paulo; Livraria Pioneira Editora, 4ª edição.
- Kishimoto, T. M. (2000). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação, São Paulo.
- Lee, W. R. (1979). Language teaching games and contest; Oxford: University Press.
- Leffa, V. (2000). As palavras e a sua companhia: o léxico na aprendizagem. Editora da Universidade Católica de Pelotas (pp.17-44).
- Lewis, G. & Bedson, G. (1999). Games for children. Oxford: University Press.
- Ludewing, A. & Swan, A. (2007). 101 great classroom games - easy ways to get your students playing, laughing and learning. New York: McGraw-Hill Companies Inc.
- Neto, C. (1997). O jogo e desenvolvimento da criança – introdução. In C. Neto (Ed) O jogo e o desenvolvimento da criança. Lisboa: Edições FMH.
- Neto, C. (1998). O desenvolvimento da criança e a perspectiva ecológica do jogo. In R. Krebs, F. Copetti & T. Beltram (Eds). Discutindo o desenvolvimento infantil. Santa Maria – Brasil, SIEC – Santa Maria (p.161-174).
- Neto, C. (2004). A criança e o jogo: perspectivas de investigação. Faculdade de Motricidade Humana, Universidade Técnica de Lisboa.
- Neto, C., (2003). Jogo & desenvolvimento da criança. Lisboa: F.M.H Edições.
- Piaget, J. (1976). Psicologia e pedagogia. Trad. Lindoso, DA, Ribeiro da Silva, RM. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Piaget, J. (1978). A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de janeiro: Zahar, 3ª edição, tradução: Álvaro Cabral e Christiano Monteiro.
- Rizzo, G. (1996). Jogos inteligentes. Editora Bertrand Brasil. Rio de Janeiro.
- Spaulding, C. I. (1992) Motivation in the classroom. McGraw Hill: New York.



Strecht-Ribeiro, O. (1998). Línguas estrangeiras no 1.º ciclo, razões, finalidades, estratégias. Lisboa: Livros Horizonte.

Strecht-Ribeiro, O. (2005). A língua inglesa no 1º ciclo do ensino básico, Livros Horizonte.

Vygotsky, L. (1991). O papel do brinquedo no desenvolvimento. 4ª Edição. São Paulo.

---

Legislação Referenciada:

Decreto – lei nº 286/89 de 29 de Agosto,

Diário da República 1 série nº 198 -- 29-8-1989



# ANEXOS

## Anexo 1: Questionário inicial

### Questionário - Dados Gerais

Nome:

Idade:

Onde vives? (localidade):

Vives com quem? (pais, avós...)

Como vens para a escola? (carro, a pé...):

Onde estudas/ fazes os trabalhos da escola? (casa, centro de estudos...):

Que atividades fazes/tens na escola/ATL? (Expressões, música, atividade física...):

O que é que fazes nos tempos livres? (desporto, música...)

### Questionário – Biografia Linguística

Qual é a tua nacionalidade?

Quantas línguas falas?

Que línguas falas em casa?

Quantas línguas conheces?

Que línguas gostarias de aprender?

Que línguas já aprendeste na escola?

Que países já visitaste?

Com que idade começaste a aprender uma língua diferente da tua (quais e onde)?

Anexo 2: Agrupamento de Escolas de Anadia

(Figura 1)



Anexo 3: Fotografia da fachada da EB1 de Aguium

(Figura 2)



#### Anexo 4: Agregado familiar

(Tabela 3)

AGREGADO FAMILIAR								
Aluno	PAI			MÃE			N.º de Irmãos	N.º do Agregado Familiar (total)
	Idade	Habilitações Escolares	Profissão	Idade	Habilitações Escolares	Profissão		
1	44	5º	Cozinheiro	41	12º	Op. Caixa	3	6
2	36*	•		41	9º	Conta própria	2	5
3	38	12º	Téc. Vendas	40	12º	Op. Loja	1	4
4	•						1	4
5	49	5º	Carpinteiro	38	9º	Cozinheira	2	5
6	34	9º	Motorista	45	9º	T. Panificação	2	5
7	40	10º	Gerente	37	12º	Gerente	1	4
8	44	9º	Mecânico	36	6º	Op. Fabril	-	3
9	39	12º	Agente P.S.P	41	12º	Gerente loja	1	4
10	41	10º	Hotelaria	36	12º	Hotelaria	1	4
11	57	12º	desemp.	34	12º	Operad. Caixa	0	3
12	61	9º	Jardineiro	36	12º	Vendedora	2	5
13	38	9º	Op. Fabril	40	Lic.	Prof.(desemp.)	1	4
14	39	9º	Pedreiro	43	6º	Emp. Sanitana	1	5 (avó)

**Anexo 5: Horário 3º ano**

Dia/Hora	2.ª feira	3.ª feira	4.ª Feira	5.ª Feira	6.ª Feira
09:00/09:30	PORT	MAT	PORT	MAT	PORT
09:30/10:30	PORT	MAT	PORT	MAT	PORT
10:30/11:00	PORT	MAT	PORT	MAT	MAT
11:00/11:30	INTERVALO DA MANHÃ				
11:30/12:30	MAT	PORT	MAT	PORT	MAT
12:30/14:00	PERÍODO DE ALMOÇO				
14:00/15:00	MAT	INGLÊS	EST. MEIO	EST. MEIO	EST. MEIO
15:00/16:00	AEC(AFD)	APOIO EST.	ED. CID.	INGLÊS	APOIO EST.
16:00/16:30	INTERVALO DA TARDE				
16:30/17:30	AEC(ALE)	EXP.	EXP:	AEC(AFD)	EXPRESS.

<b>APOIO E.</b>	Apoio ao estudo
<b>EST. MEIO</b>	Estudo do Meio
<b>EXP.</b>	Expressões
<b>ING</b>	Inglês
<b>MAT</b>	Matemática
<b>PORT</b>	Português
<b>ED. CID.</b>	Educação para a Cidadania
<b>AEC</b>	
<b>AFD</b>	Atividade Física e Desportiva
<b>ALE</b>	Atividades Lúdico Expressivas

Anexo 6: Planificação de unidade

## PLANIFICAÇÃO DE UNIDADE / AULA

### (Primeira e segunda Intervenção)

<b>Unidade:</b> <i>Back to school</i> (livro Stars /Areal)	<b>Número de lições:</b> 2
<b>Data:</b> 6 e 11 de outubro de 2016	<b>Turma:</b> 3.º ano
<b>Objetivos</b>	<p><b>No final da unidade os alunos deverão ser capazes de identificar e legendar imagens com material escolar e cores,</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Adquirir novo vocabulário (material escolar);</li><li>▪ Identificar os diferentes objetos dentro da sala de aula.</li><li>▪ Reproduzir e relacionar o material escolar com as suas imagens correspondentes;</li><li>▪ Ouvir e perceber instruções simples;</li><li>▪ Seguir instruções corretamente e realizar as atividades;</li><li>▪ Comunicar com os colegas de turma;</li><li>▪ Participar na canção/<i>chant</i> e no jogo (consolidação do vocabulário).</li></ul>
<b>Vocabulário</b>	pen, pencil, notebook, pencil case, desk, rubber, book, schoolbag, ruler, chair
<b>Estruturas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ What is this...? (Flashcards)</li><li>▪ It is a ruler...</li><li>▪ What colour is the ruler?</li><li>▪ It is blue/red/</li><li>▪ What is this called...?</li><li>▪ That is a pencil case...</li></ul>
<b>Pré-requisitos (Assumptions)</b>	<p>Vocabulário previamente adquirido:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cores (Red, yellow, pink, green, blue, black, white, orange, gray, purple);</li><li>• Question words (What, when, where....);</li></ul>
<b>Atividades</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Identificar e reproduzir os vocábulos relativos ao tema;</li><li>▪ Relacionar o material escolar com as imagens correspondentes;</li><li>▪ Cantar a canção do “material escolar”;</li><li>▪ Jogo “<i>treasure hunt</i>” (escrever 3 ou 4 objetos da escola num bocado de papel e dar aos alunos para procurar na sala);</li></ul>
<b>Avaliação (Assessment)</b>	Observação direta; organização; empenho; participação



## **Metas Curriculares**

**ID3 Intercultural Domain** – Conhecer o dia a dia na escola

**LG3 Lexis and Grammar** – Conhecer vocabulário relacionado com a escola.

- Conhecer, de forma implícita, algumas estruturas elementares do funcionamento da língua.

**L3 Listening** – Compreender sons, entoações e ritmos da língua.

- Compreender palavras e expressões simples

**S13 Spoken Interaction** – Interagir com o professor, utilizando expressões/frases simples

**SP3 Spoken Production** – Produzir, com ajuda, sons, entoações e ritmos da língua.

**R3 Reading** – Compreender palavras e frases simples.

**W3 Writing** – Utilizar, com ajuda, palavras conhecidas.

- Produzir, com ajuda, frases simples.

## Anexo 7: Plano de aula

PLANO DE AULA		
Unidade: <i>Classroom objects</i>		Lição: 1
Data: 6/10/2016	Turma: 3º ano	Tempo: 60m
<b>Objetivos</b>	<b>No final da aula os alunos deverão ser capazes de:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificar, reproduzir e relacionar os objetos da sala de aula com as suas imagens correspondentes;</li> <li>▪ Uso da canção/<i>chant</i> para consolidar vocabulário adquirido (objetos da sala de aula).</li> </ul>	
<b>Vocabulário</b>	<b>Classroom objects:</b> pen, pencil, notebook, pencil case, desk, rubber, book, schoolbag, ruler, chair; <b>Colours:</b> blue, brown, green, pink ...	
<b>Estruturas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ What is this...? (<i>Flashcards</i>)</li> <li>▪ That is a pencil...</li> <li>▪ What colour is/are...?</li> <li>▪ It is...</li> </ul>	
<b>Avaliação (Assessment)</b>	Observação; participação e empenho; diálogo final sobre como os alunos aprenderam com as atividades	

Passos / Tempo	Atividades	Materiais
5m	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Entrada na sala; realização de atividades de rotina (escrever a data, tempo no quadro);</li> </ul> <i>(Individual and Class Work)</i>	<i>Board</i> <i>White board marker</i>
1  20m	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificar na língua materna e reproduzir oralmente em inglês vários objetos de sala de aula com uso de <i>flashcards</i> colados no quadro;</li> <li>▪ Escrever e repetir oralmente o vocabulário;</li> <li>▪ Uso de <i>question words (what)</i> para associar os <i>flashcards</i> aos objetos de sala de aula e às cores;</li> </ul> <i>(Class Work)</i>	<i>Flashcards</i> (anexo 1)  <i>Board</i> <i>White board marker</i>
2  20m	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realização do “<i>chant</i>” para praticar e consolidar o vocabulário aprendido;</li> </ul> <i>(Individual and Group work)</i>	<i>Workbook</i> <i>CD</i> (anexo 2)
3  10m	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trabalho no <i>workbook</i> – completar um <i>crossword</i> com o vocabulário apreendido;( consolidação de vocabulário).</li> </ul> <i>(Individual work)</i>	<i>Workbook</i>
4  5m	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Atividades de rotina (arrumar a sala, apagar o quadro, recolha das capas dos alunos); despedida e saída da sala.</li> </ul> <i>(Class work)</i>	

## Anexo 8: Plano de aula

PLANO DE AULA		
Unidade: <i>Classroom objects</i>		Lição: 2
Data: 11/10//2016	Turma: 3.º ano	Tempo: 60
Objetivos	<b>No final da aula os alunos deverão ser capazes de:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Relembrar vocabulário dado na aula anterior e identificar, reproduzir e relacionar os objetos de sala de aula com as suas imagens correspondentes;</li> <li>▪ Uso do jogo para consolidar vocabulário adquirido (objetos de sala de aula) e vocabulário previamente adquirido;</li> </ul>	
Vocabulário	<b>Classroom objects:</b> pen, pencil, notebook, pencil case, desk, rubber, book, schoolbag, ruler, chair; <b>Colors:</b> white, blue, red, green, yellow, orange, pink, purple,	
Estruturas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ What is this?</li> <li>▪ It is a pen...</li> <li>▪ Where is the book...?</li> <li>▪ The book is...</li> </ul>	
Avaliação (Assessment)	Observação, participação, e empenho;	

Passos / Tempo	Atividades	Materiais
5m	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Entrada na sala; realização de atividades de rotina (escrever a data, tempo no quadro); (<i>Individual and Class Work</i>)</li> </ul>	<i>Board</i> <i>White board marker</i>
1 15m	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Revisão do vocabulário sobre objetos de sala de aula anteriormente adquirido com uso de <i>flashcards</i> e o <i>chant</i>.</li> <li>▪ Rever as cores.</li> <li>▪ Rever oralmente o vocabulário com <i>question words</i> (<i>what...?</i>); (<i>Class work</i>)</li> </ul>	<i>Flashcards</i> <i>Board</i>
2 20m	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realização do jogo "<i>Treasure hunt</i>" para praticar e consolidar o vocabulário aprendido; (Explicação das regras e funcionamento do jogo) (<i>Individual and Group work</i>)</li> </ul>	Papel e objetos de sala de aula
3 15 m	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Workbook</i> (página 14) - ficha de consolidação do vocabulário objetos de sala de aula e cores.</li> <li>▪ Correção da ficha. (<i>Individual work</i>)</li> </ul>	<i>Workbook</i>
4 5m	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Atividades de rotina (arrumar a sala, apagar o quadro, recolha das capas dos alunos); despedida e saída da sala; (<i>Class work</i>)</li> </ul>	

## Anexo 9: Ficha de trabalho






### Ficha do livro

Unit 1 How I learn  
Back to school






1

1 Complete the crossword.


Across →

6  7  8  9  10 

Down ↓

1  2  3  4  5 

10



Unit 1 - How I learn  
Look at the desk

3

1 Read, colour and write.

der

1. It's a red pen.

wolley

2. It's a

neerg

3. It's a

nworb

4. It's a

egnaro

5. It's a

2 Do the math and colour the picture.

1 - green  
2 - red  
3 - orange  
4 and 5 - brown  
6 - yellow

14

## Anexo 11: O jogo do “treasure hunt”

### O Jogo

### ***“Treasure Hunt”***

a pen  
a book  
a ruler  
a schoolbag

a pencil,  
a notebook  
a rubber  
a book

a pen  
a schoolbag  
a book  
a desk

a chair  
a rubber  
a pencil case  
a ruler

a rubber  
a ruler  
a desk  
a notebook

a notebook  
a pencil  
a schoolbag  
a chair

a pen  
a chair  
a book  
a desk

a desk  
a rubber  
a book  
a pen

a schoolbag  
a pencil case  
a book  
a pen

a pen  
a desk  
a rubber  
a pencil case

a ruler  
a notebook  
a rubber  
a book

a schoolbag  
a rubber  
a chair  
a notebook

a schoolbag  
a pen  
a ruler  
a pencil case

a pencil  
a rubber  
a pencil case  
a desk

a pen  
a pencil case  
a schoolbag  
a ruler

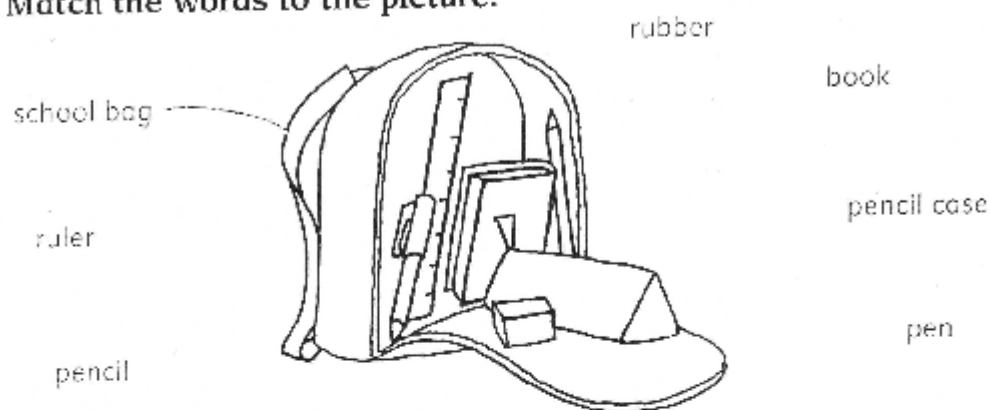
(jogo para procurar os objetos na sala de aula: cada grupo de palavras vai ser recortado e vou entregar um papel a cada aluno para procurarem na sala de aula os objetos que estão escritos)

Anexo 12: Ficha de trabalho para “fast finishers”

Ficha *fast finishers*

School \_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_  
Name \_\_\_\_\_

Match the words to the picture.



Write the words.

1 school bag

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

6 \_\_\_\_\_

7 \_\_\_\_\_

1 school bag

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

6 \_\_\_\_\_

7 \_\_\_\_\_

1 school bag

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

6 \_\_\_\_\_

7 \_\_\_\_\_



Anexo 13: Fiche de Trabalho para “fast finishers”

Ficha *fast finishers*

Agrupamento de Escolas de Anadia

English

4. Join the dots. Write.

a pen

a pencil

a book

a rubber



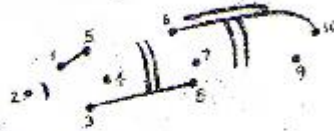
1 What's this?

It's a \_\_\_\_\_.



2 What's this?

It's \_\_\_\_\_.



3 What's this?

\_\_\_\_\_.



4 \_\_\_\_\_?

\_\_\_\_\_.

5. Write and match.

rubber

e

r e

n e

p l - c e

b o



Anexo 14: Planificação de unidade

## PLANIFICAÇÃO DE UNIDADE / AULA

### (Terceira e quarta Intervenção)

Unidade: <i>How I play</i>		Número de lições: 2
Data: 15 e 17 de outubro de 2016		Turma: 3.º ano
Objetivos	<b>No final da unidade os alunos deverão ser capazes de:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Identificar os diferentes brinquedos;</li><li>▪ Adquirir novo vocabulário relacionado com os brinquedos;</li><li>▪ Reproduzir e relacionar os brinquedos com as imagens correspondentes;</li><li>▪ Ouvir e perceber instruções simples;</li><li>▪ Interagir com o professor, utilizando expressões simples;</li><li>▪ Seguir instruções corretamente e realizar as atividades propostas;</li><li>▪ Comunicar com os colegas de turma;</li><li>▪ Conhecer de forma implícita, algumas estruturas elementares do funcionamento da língua;</li><li>▪ Participar na canção/<i>chant</i> e nos jogos (consolidação do vocabulário) propostos;</li></ul>	
Vocabulário	<ul style="list-style-type: none"><li>• Plane, bike, car, puzzle, doll, ball, kite, computer game, guitar, rollerblades;</li><li>• His/her/he/she/he's/she's</li></ul>	
Estruturas	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ What is this...? (Flashcards)</li><li>▪ It is a bike...</li><li>▪ What colour is the bike?</li><li>▪ It is blue/red/</li><li>▪ What is this called...?</li><li>• That is ball...</li></ul>	
Pré-requisitos (Assumptions)	Vocabulário previamente adquirido: <ul style="list-style-type: none"><li>• Cores (Red, yellow, pink, green, blue, black, white orange, gray, purple);</li><li>• Question words (What, when, where....);</li></ul>	
Atividades	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Identificar e reproduzir os vocábulos relativos ao tema;</li><li>▪ Relacionar os brinquedos com as imagens correspondentes;</li><li>▪ Cantar a canção do “<i>Toys, Toys</i>”;</li><li>▪ Jogo “<i>right -wrong</i>”; este jogo consiste em colocar o <i>word card</i> debaixo da <i>flashcard</i> correta;</li><li>▪ Jogo</li></ul>	

# Metas Curriculares

**ID3 Intercultural Domain** – Identificar jogos e brincadeiras.

**LG3 Lexis and Grammar** – Conhecer vocabulário simples do dia-a-dia;

- Identificar atividades e jogos dentro e fora da sala de aula (reading, playing, etc);
- Conhecer, de forma implícita, algumas estruturas elementares do funcionamento da língua;

**L3 Listening** – Compreender sons, entoações e ritmos da língua;

- Compreender palavras e expressões simples;

**S13 Spoken Interaction** – Interagir com o professor, utilizando expressões/frases simples;

**SP3 Spoken Production** – Produzir, com ajuda, sons, entoações e ritmos da língua;

- Repetir sons e vocábulos conhecidos e memorizados;
- Pronunciar, com alguma clareza, palavras conhecidas;

**R3 Reading** – Compreender palavras e frases simples;

- Identificar vocabulário familiar;
- Ler pequenas frases com vocabulário conhecido;

**W3 Writing** – Utilizar, com ajuda, palavras conhecidas;

- Legendar imagens;
- Preencher espaços lacunares, em frases simples, com palavras dadas;
- Produzir, com ajuda, frases simples;

## Planificação das sessões

Sessão I
<i>Toys, toys</i>
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar, reproduzir, e relacionar os brinquedos com as suas imagens correspondentes.</li><li>• Legendar imagens;</li><li>• Produzir com ajuda, frases simples;</li><li>• Compreender palavras e expressões simples;</li></ul>
<b>Conteúdos:</b> Os conteúdos a trabalhar são o vocabulário “ <i>Toys</i> ”, e algumas estruturas gramaticais.
<b>Descrição pormenorizada:</b> O objetivo desta sessão é dar a conhecer aos alunos vocabulário novo <i>Toys</i> (brinquedos). Dar a conhecer o vocabulário novo primeiro através de uma canção no início das aulas. Nesta aula vou tentar uma nova estratégia para ver qual a reação dos alunos, e até que ponto eles conseguem captar o vocabulário introduzido numa canção. Assim esta sessão será iniciada com a canção <i>Toys, toys</i> , para introduzir o vocabulário desta unidade. Depois de ouvir a canção, uma ou duas vezes, vou mostrar os <i>flashcards</i> correspondentes e reproduzir oralmente o vocabulário. Vou utilizar as <i>Question words</i> com os alunos: “What is this?” “It is a bike”, para reforçar o vocabulário e escrever a palavra no quadro ao lado da respetiva <i>flashcard</i> . Nesta sessão também vamos jogar o jogo “ <i>right-wrong</i> ” para consolidação do vocabulário. Vou utilizar as <i>flashcards</i> e os <i>word cards</i> nesta atividade. O objetivo desta atividade é verificar se os alunos aprenderam ou não o vocabulário. Os alunos têm que colocar o <i>word card</i> correto debaixo do <i>flashcard</i> certo. Sendo assim, esta atividade é de consolidação do vocabulário, levar o aluno aprender o léxico pretendido. No fim da aula vamos voltar a rever e escrever o vocabulário, fazendo uma atividade no manual de inglês. No fim desta aula vou pedir aos alunos que tragam o seu “ <i>Favourite toy</i> ” para a próxima aula de inglês, para a atividade que tenho planeada.
<b>Observações:</b> Vou observar o grau de envolvimento dos alunos, a concentração, a energia e a satisfação nas diferentes atividades. Vou fazer um questionário que irei passar posteriormente numa das aulas assistidas.

Sessão II
<i>My Favourite toy</i>
<p><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relembrar vocabulário dado na aula anterior;</li> <li>• Identificar, reproduzir e relacionar os “toys” com as suas imagens correspondentes;</li> <li>• Preencher espaços lacunares com palavras dadas;</li> </ul>
<p><b>Conteúdos:</b> Os conteúdos a trabalhar são o vocabulário relativo ao tema “toys” e algumas estruturas gramaticais.</p>
<p><b>Descrição pormenorizada:</b> Esta sessão vai começar com a revisão do vocabulário (toys) da aula anterior. Rever oralmente com as <i>flashcards</i>, para analisar até que ponto os alunos aprenderam o vocabulário dado. O jogo nesta sessão é um “<i>word forming game</i>”. O jogo consiste em formar palavras relacionadas com o tema (toys). As palavras estão escritas em pedaços de papéis cortados em 2 ou 3 bocados, os alunos divididos em grupos de três vão tentar formar as palavras que aprenderam nesta unidade. Quem conseguir acabar ganha. Com este jogo vou medir a competitividade dos alunos como também o trabalho em grupo. Vamos também trabalhar no manual de inglês, uma ficha de trabalho de consolidação para escrever o vocabulário e rever alguns conteúdos.</p> <p>Nesta aula também como consolidação do vocabulário, vou fazer a atividade do “<i>Favourite toy</i>”, cada aluno vem apresentar o seu “<i>favourite toy</i>” ao resto dos colegas. (atividade vai depender se os alunos trouxeram o brinquedo preferido para as aulas). Portanto esta atividade está em “<i>stand by</i>”, vai depender da participação dos alunos.</p>
<p><b>Observações:</b> Nesta sessão vou observar o nível de motivação dos alunos ao utilizar o jogo de formar palavras para consolidar o vocabulário aprendido. Vou medir o nível de entusiasmo e empenho dos alunos enquanto jogam e também competem uns com os outros.</p>

Anexo 16: Plano de aula

PLANO DE AULA		
Unidade: Toys, Toys		Lição: 1
Data: 15/11/2016	Turma: 3º ano	Tempo: 60m
Objetivos	<p><b>No final da aula os alunos deverão ser capazes de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar, reproduzir e relacionar os brinquedos com as suas imagens correspondentes;</li> <li>Identificar e legendar imagens;</li> <li>Usar a canção/<i>chant</i> e um jogo para consolidar vocabulário adquirido;</li> </ul>	
Vocabulário	<p><b>Toys:</b> plane, bike, car, puzzle, doll, ball, kite, computer game guitar, rollerblades;</p> <p><b>Colours:</b> blue, brown, green, pink ...;</p>	
Estruturas	<ul style="list-style-type: none"> <li>What is this...? (Flashcards)</li> <li>It is a ...</li> <li>What colour is...?</li> <li>It is...</li> </ul>	
Avaliação (Assessment)	Observação; participação e empenho; diálogo final sobre se os alunos aprenderam ou não com a canção e com o jogo; questionário	

Passos / Tempo	Atividades	Materiais
5m	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entrada na sala; realização de atividades de rotina (escrever a data, tempo no quadro);</li> </ul> <p>(Individual and Class Work)</p>	White board, marker
5m	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar a canção "Toys toys lots of toys" no início da aula. <i>Listen and chant</i>. Utilizar como introdução do vocabulário;</li> </ul> <p>(Class Work)</p>	Quadro interativo, a pen interativa, manual
15m	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colar os <i>flashcards</i> no quadro e reproduzir oralmente em inglês os brinquedos que aparecem na canção;</li> <li>Escrever e repetir oralmente o vocabulário;</li> <li>Usar as <i>Question words (what)</i> para associar os <i>flashcards</i> aos brinquedos;</li> </ul> <p>(Individual and Group work)</p>	Flashcards, white board, marker
15m	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jogar o jogo "right – wrong" (utilizar as <i>flashcards</i> e os <i>word cards</i>, os alunos tem que colocar os <i>word cards</i> debaixo dos <i>flashcards</i> corretos);</li> </ul> <p>(Group work)</p>	Flashcards, word cards, whiteboard
15m	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabalhar no <i>workbook</i> (p.34), enquanto ouvem a canção/<i>chant</i> mais algumas vezes (consolidação do vocabulário);</li> <li>Pedir aos alunos para trazer o "Favourite toy" na próxima aula;</li> </ul> <p>(Individual work/class work)</p>	Quadro interativo, workbook

5m	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atividades de rotina (arrumar a sala, apagar o quadro, recolha dos manuais); despedida e saída da sala;</li> </ul> <p>(Class work)</p>	
----	---	--

<b>Lesson Plan</b>		
<b>Unidade:</b> Toys, toys		<b>Lição:</b> 2
<b>Data:</b> 17/11/2016	<b>Turma:</b> 3.º ano	<b>Tempo:</b> 60
<b>Objetivos</b>	<b>No final da aula os alunos deverão ser capazes de:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Relembrar vocabulário dado na aula anterior e identificar, reproduzir e relacionar os brinquedos com as suas imagens correspondentes;</li> <li>Usar <i>lexical chunks</i> ou frases que contenham <i>Personal Pronouns/Question Words</i>.</li> <li>Preencher espaços lacunares com palavras dadas;</li> <li>Usar a atividade com o “<i>Favourite toy</i>” para consolidar vocabulário adquirido anteriormente</li> </ul>	
<b>Vocabulário</b>	<b>Toys:</b> plane, bike, car, puzzle, doll, ball, kite, computer game, guitar, rollerblades; <b>Colours:</b> white, blue, red, green, yellow, orange, pink, purple, etc; <b>Grammar:</b> his/her/he/she/he's/she's	
<b>Estruturas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>What is this?</li> <li>It is a ...</li> <li>What's his name...?</li> <li>What's his favourite toy?</li> </ul>	
<b>Avaliação (Assessment)</b>	observação, participação, e empenho;	

<b>Passos / Tempo</b>	<b>Atividades</b>	<b>Materiais</b>
5m	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entrada na sala; realização de atividades de rotina (escrever a data, tempo no quadro);</li> </ul> <p>(Individual and Class Work)</p>	White board, marker
1 15m	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revisão do vocabulário “Toys” brinquedos anteriormente adquirido com uso de <i>flashcards</i> e o <i>chant</i>;</li> <li>Rever oralmente o vocabulário com <i>question words</i> (<i>what...?</i>);</li> </ul> <p>(Class Work)</p>	Flashcards White Board
2 20m	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jogar o jogo “<i>word forming game</i>”; o jogo consiste em formar palavras relacionadas com o tema “<i>toys</i>”; vou utilizar “<i>word cards</i>” cortadas em 2 ou 3 bocados e o objetivo do jogo é levar os alunos a formar as palavras que aprenderam nesta unidade.</li> </ul> <p>(Group work)</p>	Word cards, desks
3	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Workbook</i> (página 36) - ficha de consolidação do vocabulário brinquedos;</li> </ul>	

15 m	<ul style="list-style-type: none"> <li>Correção da ficha oralmente e no quadro; (se houver brinquedos suficientes faço também a atividade do “favourite toy”)</li> </ul> <p>(Individual work /class work)</p>	Workbook, (favourite toy??)
4 5m	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atividades de rotina (arrumar a sala, apagar o quadro, recolha dos manuais); despedida e saída da sala;</li> </ul> <p>(Class work)</p>	

Anexo 17: Plano de aula

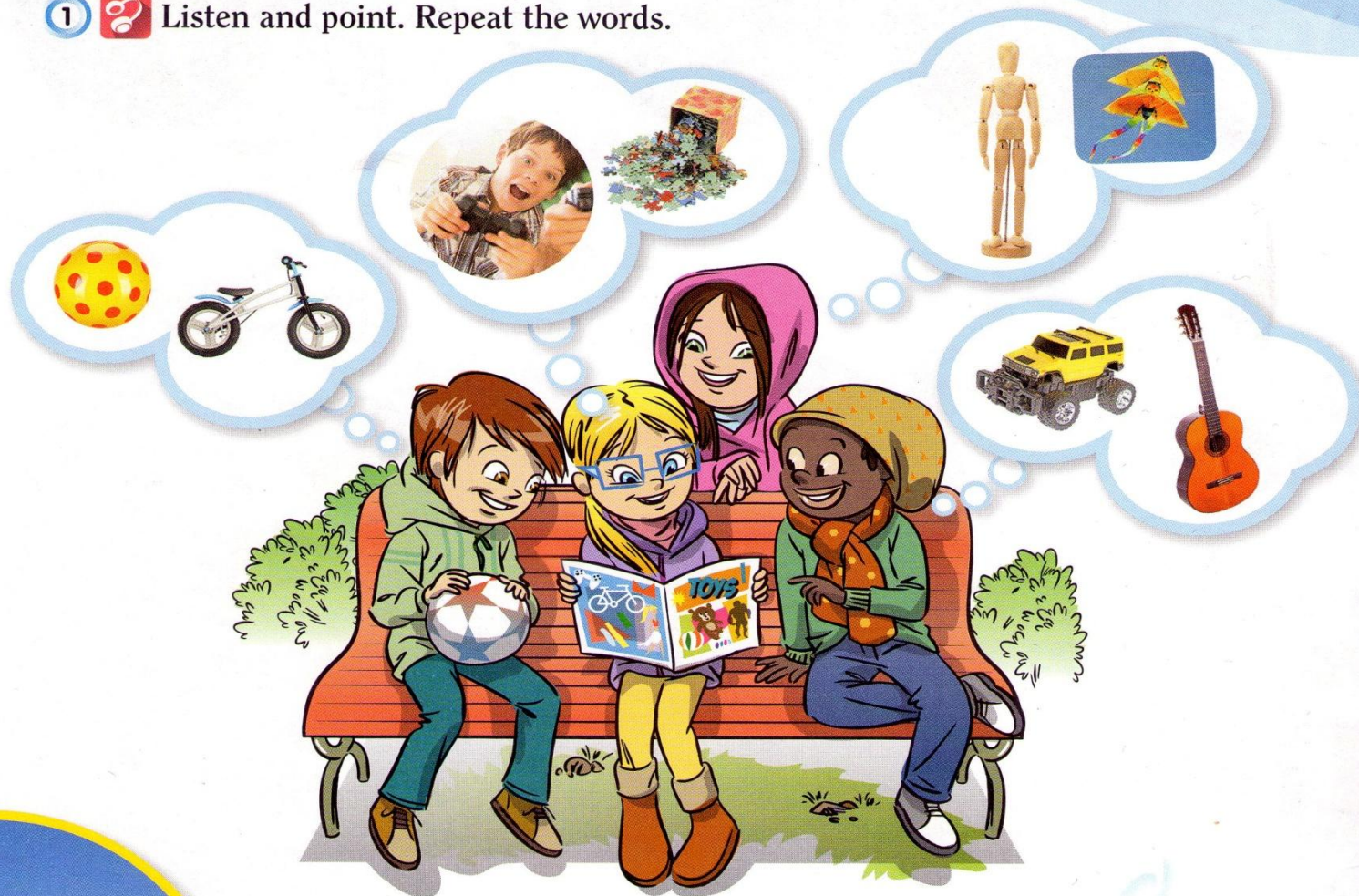
PLANO DE AULA		
Unidade: <i>How I play (My favourite toy)</i>		Lição: 3
Data: 22/11/2016	Turma: 3º ano	Tempo: 60m
Objetivos	<p><b>No final da aula os alunos deverão ser capazes de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificar objetos e brinquedos;</li> <li>▪ Usar <i>lexical chunks</i> ou frases que contenham <i>Personal pronouns</i>;</li> <li>▪ Compreender palavras e expressões simples;</li> <li>▪ Reconhecer vocabulário simples referente aos temas estudados;</li> <li>▪ Ordenar letras para escrever palavras associadas e imagens;</li> <li>▪ Escrever pequenas frases acerca do seu brinquedo favorito;</li> <li>▪ Identificar alguns adjetivos;</li> <li>▪ Cantar o <i>chant / song</i> na aula;</li> </ul>	
Vocabulário	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Adjectives:</b> big, small, old, new, fast, slow</li> </ul>	
Estruturas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ What's this...?</li> <li>▪ It is.....;</li> <li>▪ Use my and your</li> </ul>	
Avaliação (Assessment)	Observação; participação e empenho; diálogo final sobre como os alunos sobre a aula.	

Passos / Tempo	Atividades	Materiais
5m	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Entrada na sala; realização de atividades de rotina (escrever a data, tempo no quadro); (<i>Individual and Class Work</i>)</li> </ul>	White board /marker
15m	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Revisão do vocabulário "Toys" (brinquedos) anteriormente adquirido com uso de <i>flashcards</i> e o <i>chant</i>;</li> <li>▪ Apresentar os adjetivos: <i>big/small, old/new, fast/slow</i>, utilizando o quadro interativo (PPT). Dizer a palavra e repetir com os alunos. (<i>Class work</i>)</li> </ul>	Flashcards/ quadro interativo
10m	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realização do <i>chant</i> (página58) para praticar e consolidar o vocabulário aprendido (adjetivos); (<i>Class work</i>)</li> </ul>	Workbook
15m	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realização de uma atividade de desenho relacionado com os adjetivos. (<i>Individual work</i>)</li> </ul>	
10m	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trabalho no <i>workbook</i> fichas de trabalho – (páginas 38 e 39), (<i>Individual work</i>)</li> </ul>	Workbook/white board
5m	Atividades de rotina (arrumar a sala, apagar o quadro, recolha dos livros dos alunos); despedida e saída da sala. ( <i>Class work</i> )	



# Toys, toys

①  Listen and point. Repeat the words.



②  Listen and chant.

Toys, toys, lots of toys!  
Look!

A doll, a car, a bike  
and a plane.

There's a puzzle, a kite,  
a computer game.

A guitar, a ball,  
and rollerblades.

Toys, toys!  
Lots of toys!  
Look!





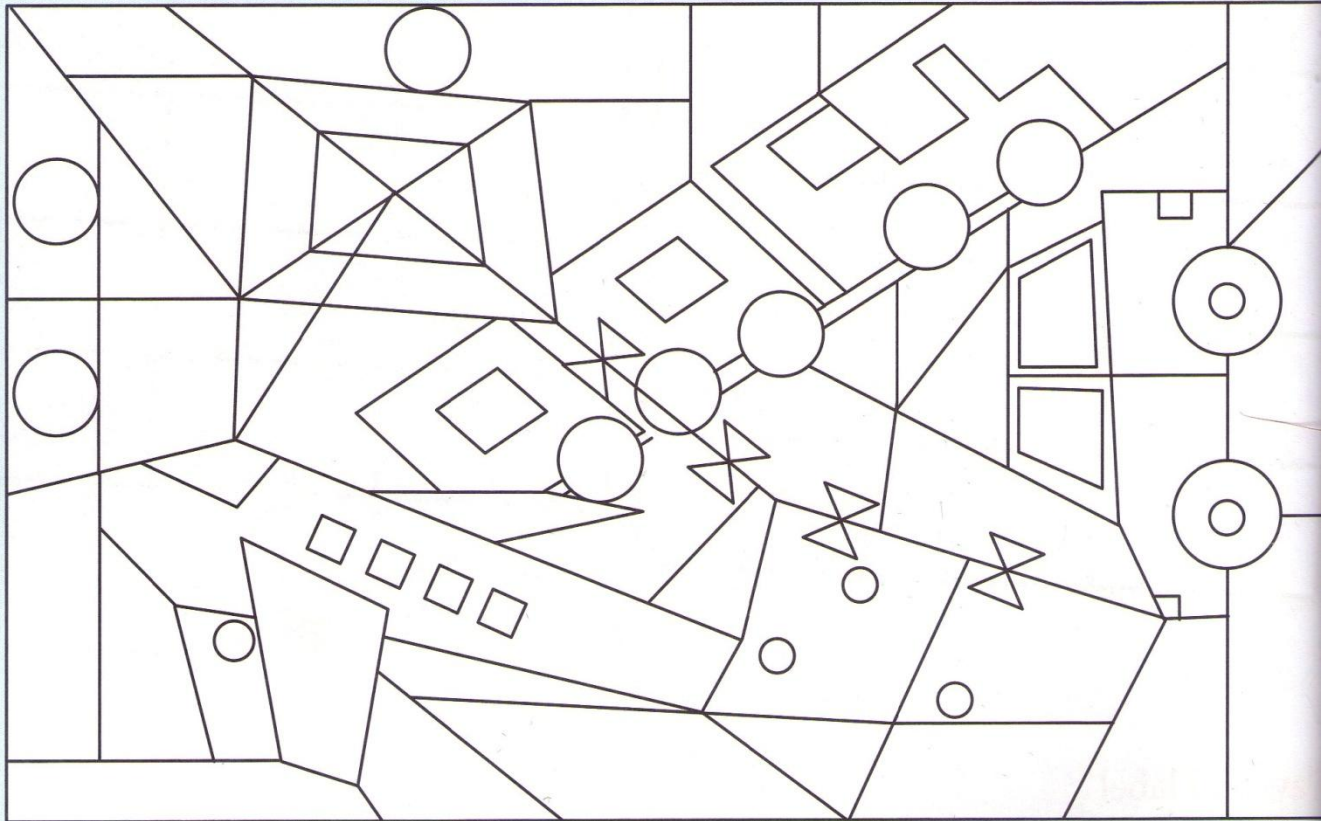
## ① Find the toys and colour.

The car is red.

The kite is orange and grey.

The plane is black and blue.

The train is green and yellow.



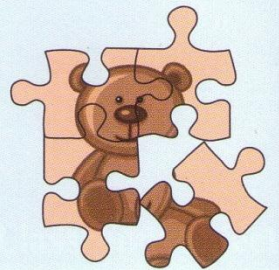
## ② Write the words.



1. \_\_\_\_\_



2. \_\_\_\_\_



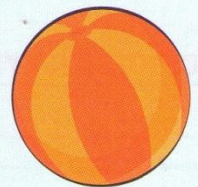
3. \_\_\_\_\_



4. \_\_\_\_\_



5. \_\_\_\_\_



6. \_\_\_\_\_



① What is his/her favourite toy? Follow the lines.

Jane  
 Jessie  
 Charlie  
 Ann  
 Mike

1 2 3 4 5

ball car bike kite puzzle

② Write.

1. Her name is Jane. She's ten. Her favourite toy's a bike.
2. Her name's \_\_\_\_\_. She's \_\_\_\_\_. Her favourite toy's a \_\_\_\_\_.
3. His \_\_\_\_\_. He's \_\_\_\_\_.  
His \_\_\_\_\_.

Continue on the next page



# My favourite toy

1 Listen, point and say.



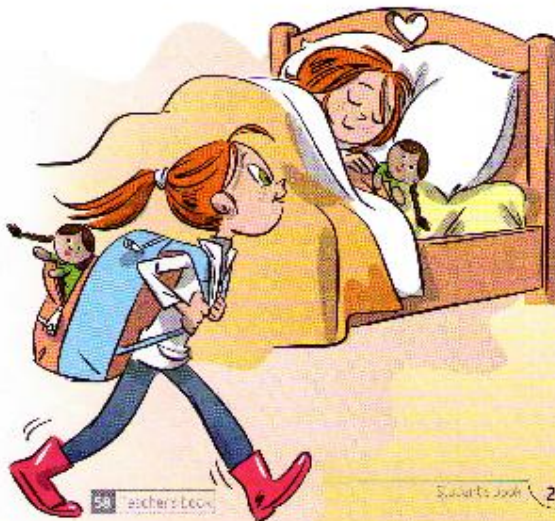
2 Listen and sing.

## My favourite toy

What's your favourite toy?  
My favourite toy is a bike.  
My favourite toy is a bike.  
It's fast. It's new.  
It's black and blue.  
My favourite toy is a bike.



What's your favourite toy?  
My favourite toy is a doll.  
My favourite toy is a doll.  
It's old. It's small.  
It's brown and green.  
My favourite toy is a doll.



## My favourite toy

3

- ① Find the words and circle.

Small fast old new big slow

- ② Unscramble the words and write the sentences.

bike My fast is

1. My bike is fast.

new a doll it's

2.

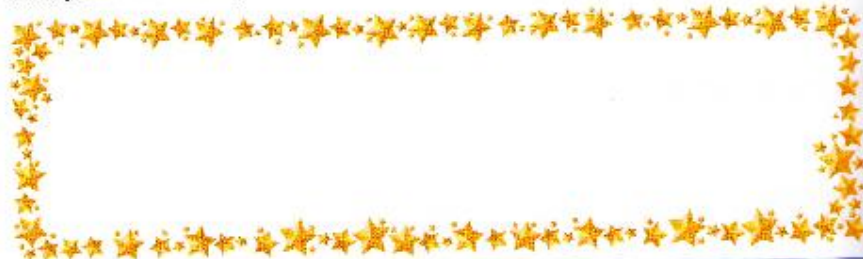
favourite train is a toy My

3.

My ball toy favourite is a

4.

- ③ Draw your favourite toy.





Date: \_\_\_\_\_

Today is...


☐

☐

☐

☐

☐

4 Complete the verse of the song.

What's your favourite toy?

My favourite toy is a \_\_\_\_\_

It's \_\_\_\_\_ It's \_\_\_\_\_

It's \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_

My favourite toy is a \_\_\_\_\_

Draw and label

This lesson I learnt:

Homework:

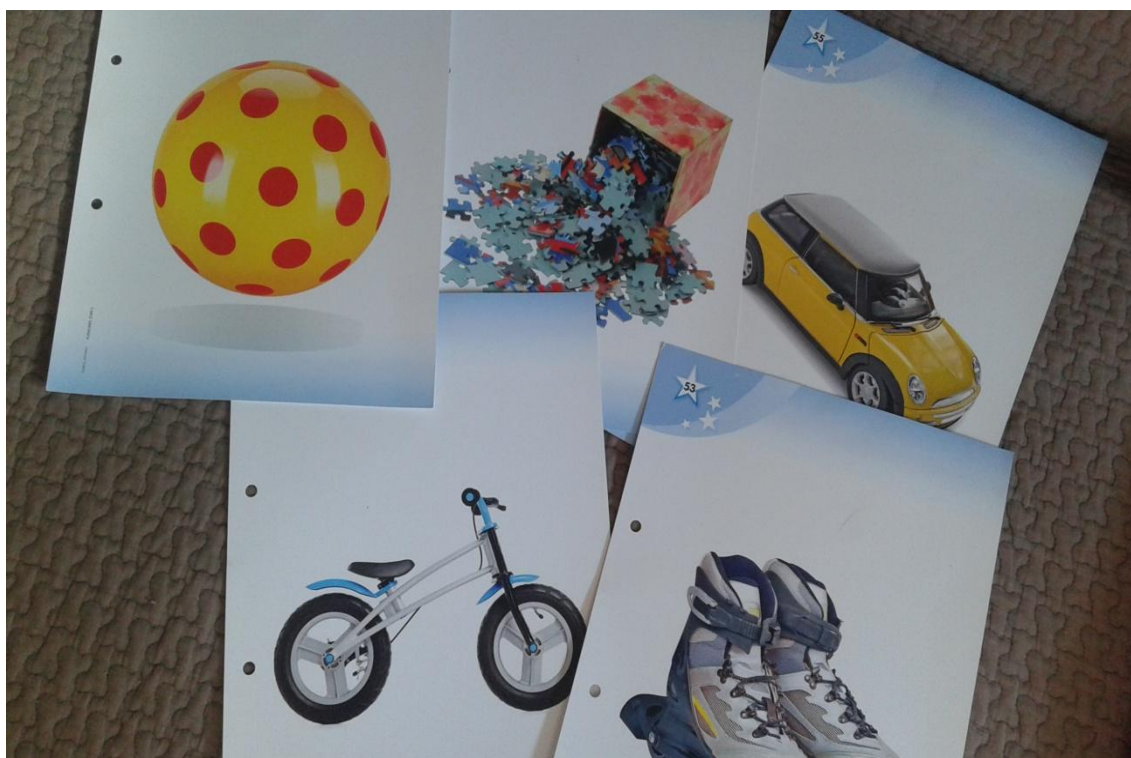
# **RECURSOS PEDAGÓGICOS**



**Figura 3 “word cards”**



**Figura 4 “Flashcards”**





**Figura 5 “word cards “**



### Figura 6 Manuais escolares



**Figura 7 Fantoche**



## Anexo 25: Questionário final



### Questionário:

Nome: \_\_\_\_\_

1. Gostas das aulas de Inglês? \_\_\_\_\_

Porquê? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. A tua família acha importante aprender Inglês? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. O teu professor(a) ajuda-te a gostar mais de Inglês? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. É difícil aprender uma língua estrangeira? \_\_\_\_\_

Porquê? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. Como gostas de aprender Inglês:

Fichas de trabalho/ exercícios do manual

Jogos

Música

Quadro interativo

Faz de conta

Imagens do vocabulário (flashcards)



6. Nas aulas da(o) professora (o) Fátima/Gilberto quais as atividades de que mais gostaste:\_\_\_\_\_

Porquê?\_\_\_\_\_

7. Qual foi a atividade de que menos gostaste?\_\_\_\_\_

Porquê?\_\_\_\_\_

8. Que atividades das aulas da(o) professora(o) Fátima/ Gilberto gostavas de voltar a fazer?\_\_\_\_\_

9. É importante participar nas atividades, porquê:

Gosto muito de participar  
Quero agradar à minha família  
Os meus colegas também participam  
Quero agradar à minha professora

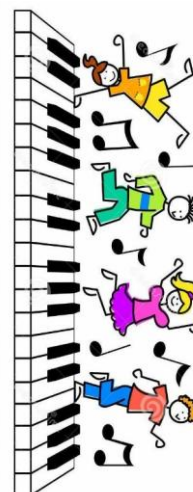
**Atividades:**

*Conseguir realizar as atividades porque:*

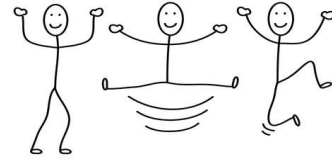
Gosto de participar  
Sei muito inglês  
Recebi ajuda  
Gostei da atividade  
Sou inteligente  
Sou muito curioso/a  
Gosto de desafios  
Esforcei-me

*Não consegui realizar as atividades porque:*

Não gosto de participar  
Ninguém me ajudou  
Não sou inteligente  
Sei pouco de Inglês



Eram difíceis  
Não sou curioso/a  
Não gosto de desafios  
Não me esforcei



**10.** Usa 5 adjetivos diferentes para descrever as aulas que tiveste com os professores Gilberto/Fátima: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Perguntas do professor Gilberto:**

**a.** É mais fácil ou mais difícil memorizar o vocabulário quando o professor usa a música? Porquê? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**b.** Gostas que o professor use a guitarra e faça músicas para aprenderes coisas novas? \_\_\_\_\_

Porquê? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**c.** Preferes as músicas do manual ou gostas que o professor faça músicas novas? \_\_\_\_\_

Porquê? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**d.** Sentes-te mais à vontade para cantar músicas depois das aulas do professor Gilberto? \_\_\_\_\_

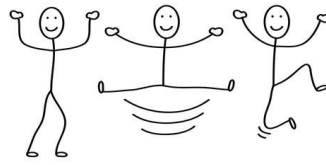
Porquê? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**e.** Gostavas de ter mais oportunidades de usar a música nas aulas de inglês? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_





**Perguntas da professora Fátima:**

**a)** Dos três jogos que fizeste nas aulas de inglês de qual gostaste mais? \_\_\_\_\_

Porquê? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**b)** É mais fácil memorizar o vocabulário quando a professora utiliza os jogos? \_\_\_\_\_

Porquê? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

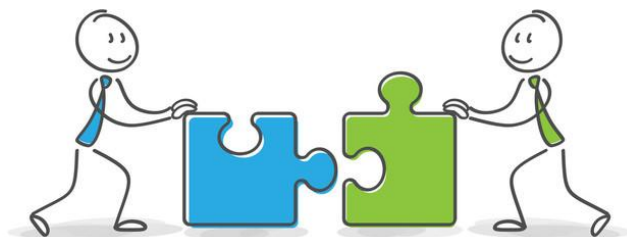
**c)** Gostas mais de fazer jogos em grupo (como fizemos) ou gostarias de fazer jogos individualmente? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**d)** Como foi aprender Inglês com jogos? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Obrigada